PCエンジン イースIV 冒険ガイドブック ●日本ファルコム・ハドソン 公式ガイドブック

◆小学館

WL 小学館
ワンダーライフスペシャル
月刊PCエンジン
特別編集

PCエンジン

イースIV
冒険ガイドブック

Ys IV
The Dawn of Ys

PCエンジン イースIV 冒険ガイドブック ●日本ファルコム・ハドソン 公式ガイドブック

WC 小学館 ワンダーライフスペシャル

月刊PCエンジン特別編集

イースIV 冒険ガイドブック

Ys IV The Dawn of Ys

小学館
ワンダーライフスペシャル
月刊PCエンジン
特別編集

PCエンジン

イースIV
冒険ガイドブック

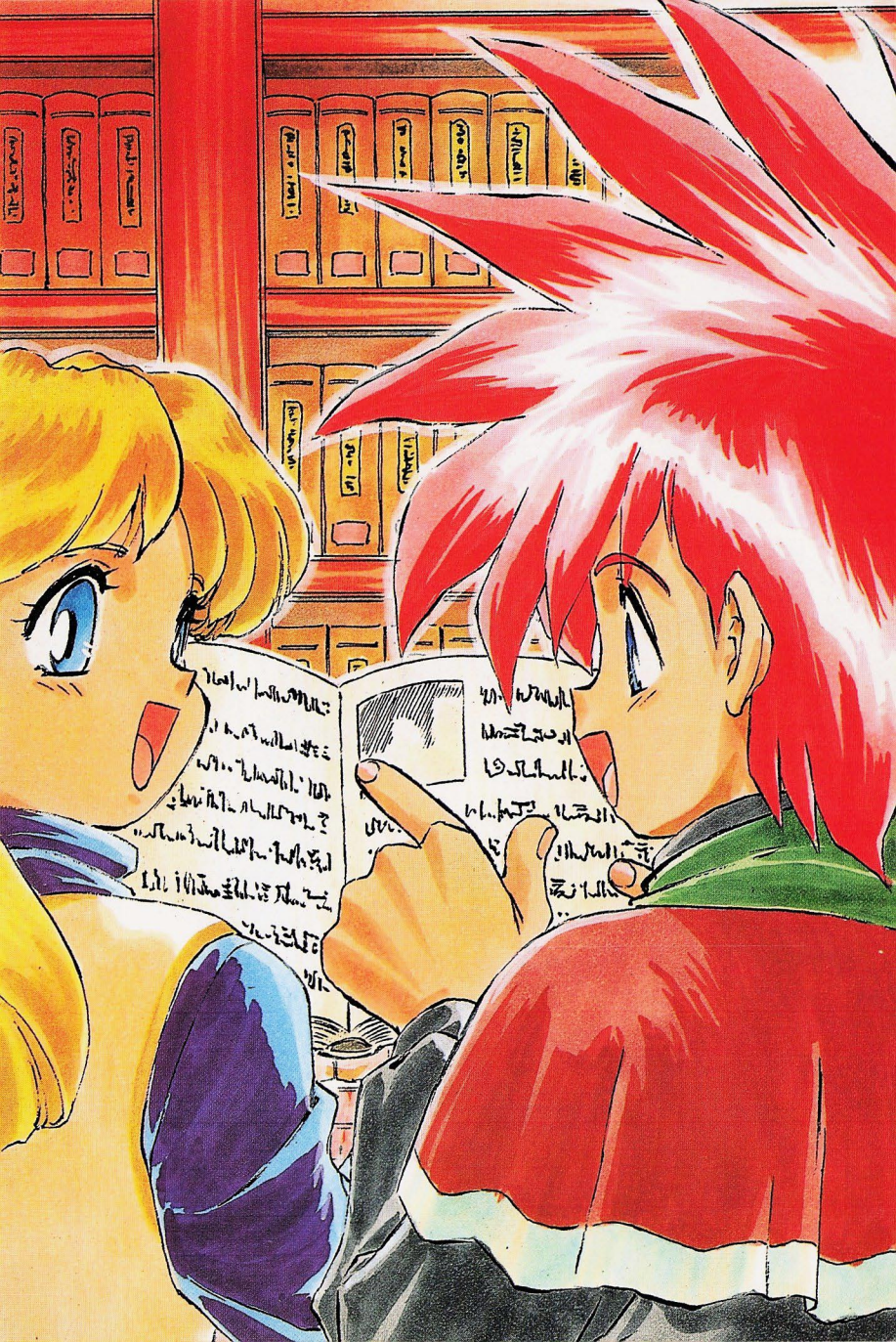
Ys IV
The Dawn of Ys

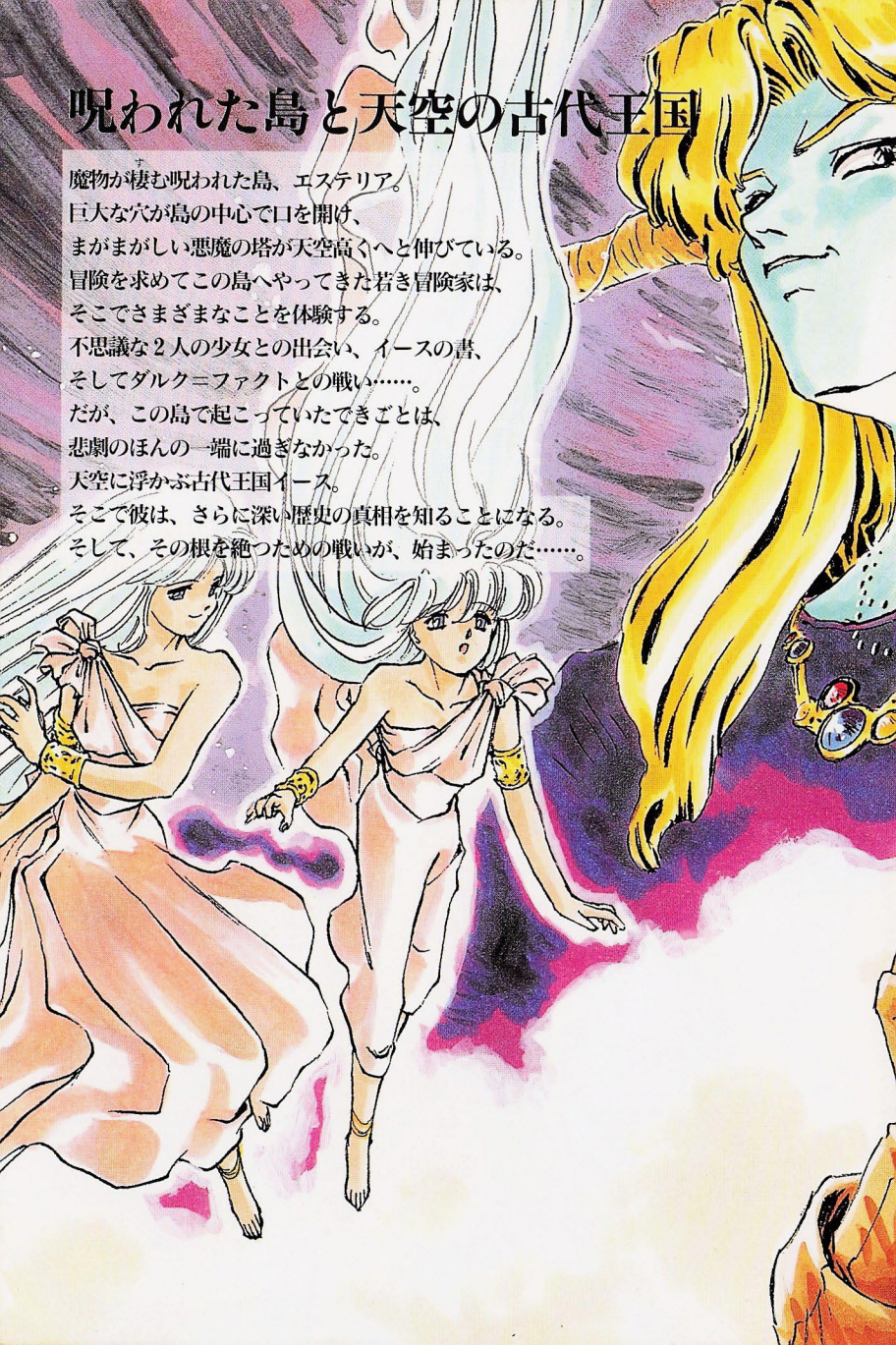
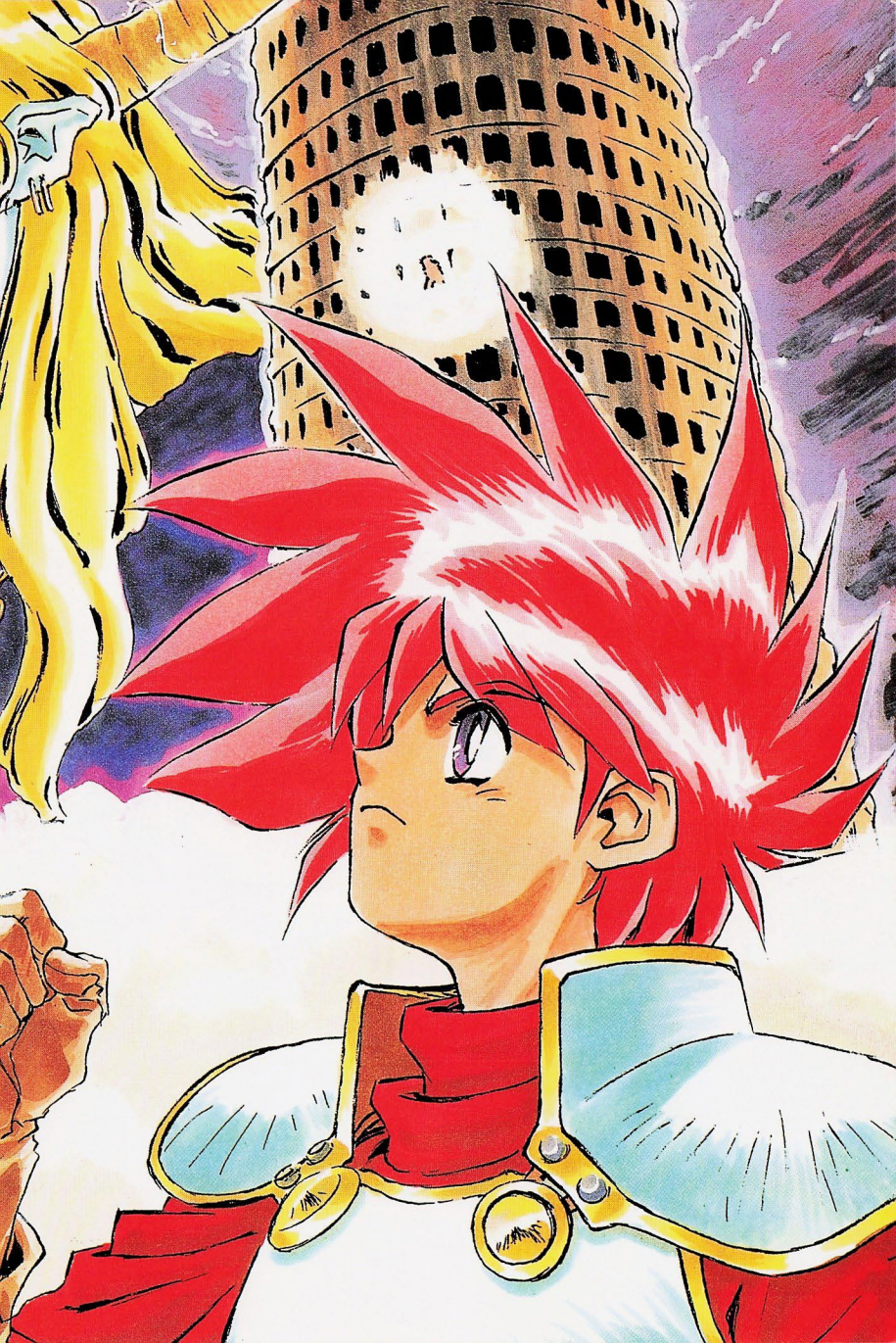
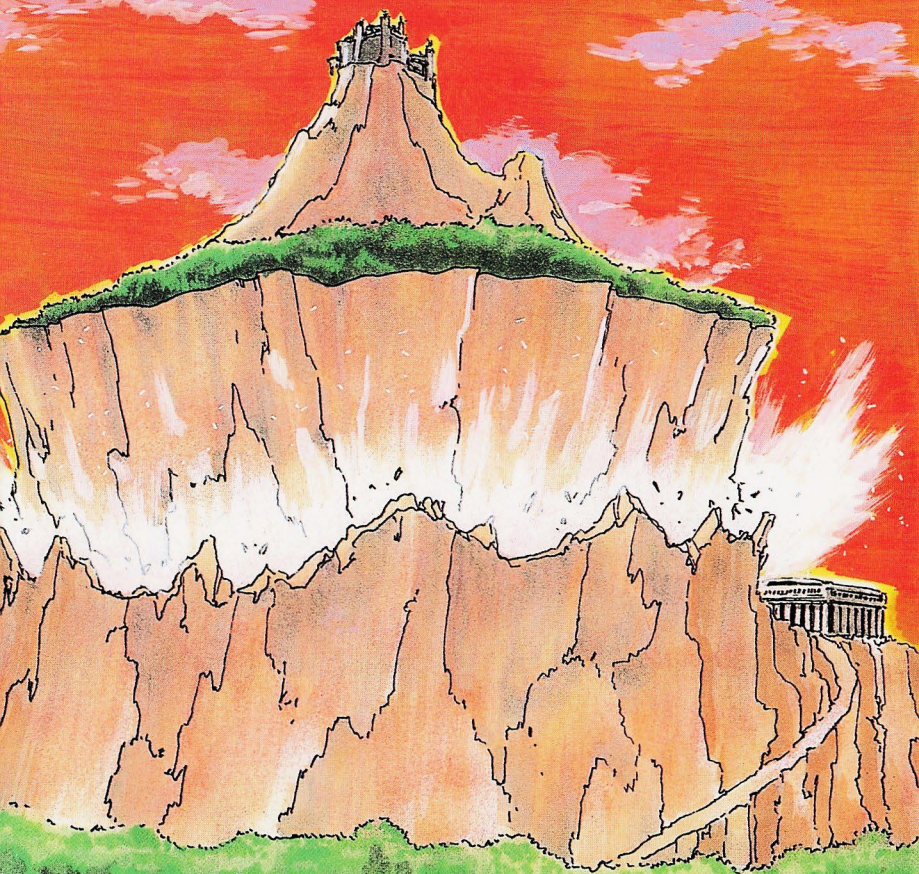
CONTENTS

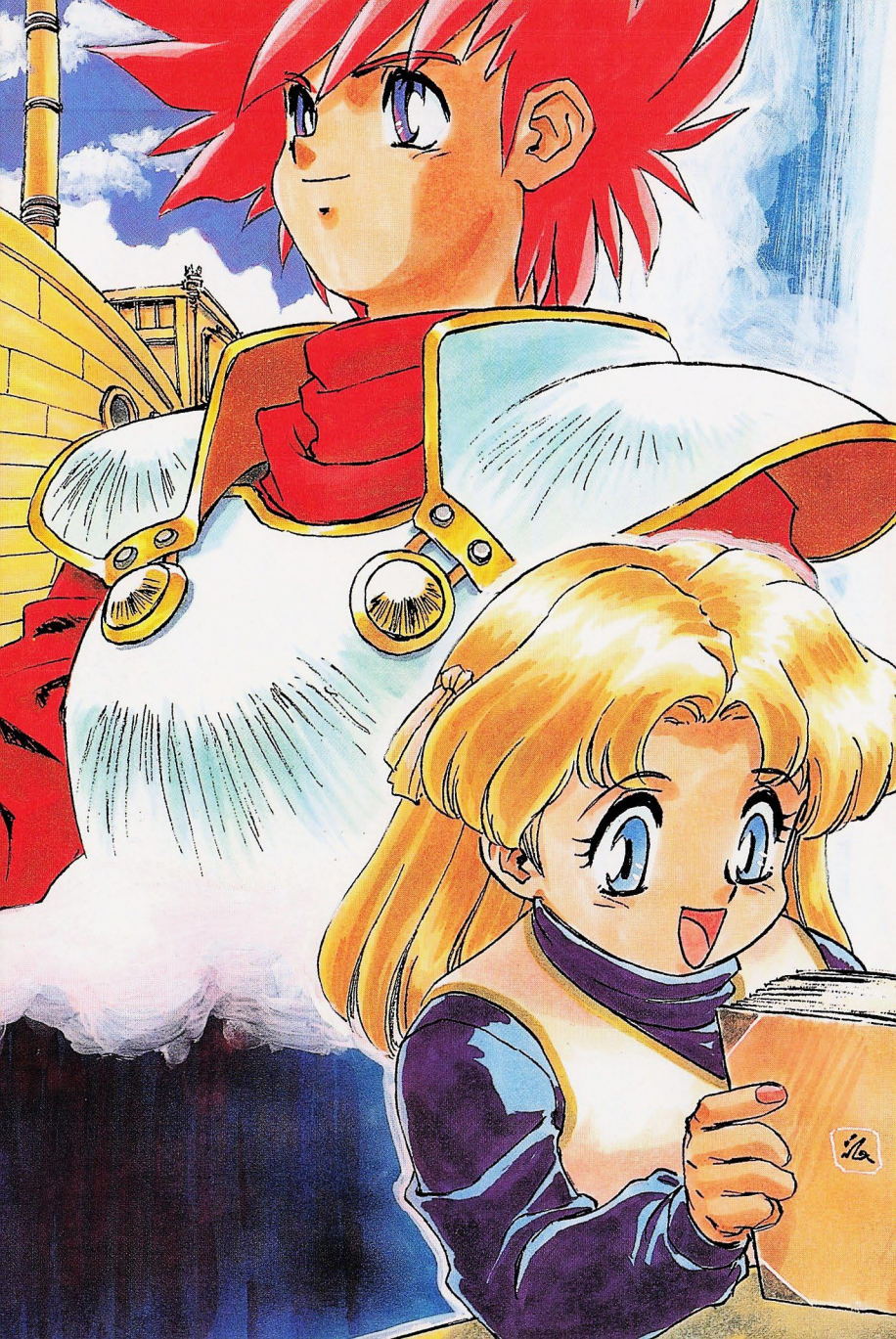
■プロローグ／イースIV

Prologue

いにしえの冒険日誌

かつて、偉大な冒険家が残した百余冊にもおよぶ日誌は
現在、とある家の地下室でひっそりと眠っている。
膨大な書物に記された冒険物語は、
これまでたくさんの人々に夢を与えてきた。
もちろん、その記念すべき第1冊目、
『失われし古代王国』を手にしている少年と少女も
すっかり物語に夢中になっていた。
「ねえ、この呪われた国には何があるのかしら？」
「せっかちだなあ、もう少し読んでみればわかるさ」
少年は、少女に返事をするなり続きを読み始めた。

呪われた島と天空の古代王国

魔物が棲む呪われた島、エステリア。
巨大な穴が島の中心で口を開け、
まがまがしい悪魔の塔が天空高くへと伸びている。
冒険を求めてこの島へやってきた若き冒険家は、
そこでさまざまなことを体験する。
不思議な２人の少女との出会い、イースの書、
そしてダルク＝ファクトとの戦い……。
だが、この島で起こっていたできごとは、
悲劇のほんの一端に過ぎなかった。
天空に浮かぶ古代王国イース。
そこで彼は、さらに深い歴史の真相を知ることになる。
そして、その根を絶つための戦いが、始まったのだ……。

800年目の平和と呪われた島の消滅

数多くの仲間、そして２人の女神にささえられて
若き冒険家は魔の元凶である
黒い真珠を打ち砕いた。
こうして、古代王国イースに800年ぶりの平和が戻った。
エステリアをおおっていた暗雲もなくなり、
もはや呪われた島の面影はどこにもない。
だが、若き冒険家の旅は終わらない。
まだ見ぬ世界と冒険を求めて、彼は再び旅立つのだった……。

新たなる冒険へ向けて

「さあ、これでおしまい。そろそろ部屋に戻るかい」
「まだ時間はあるわ。もう１冊だけ読みましょうよ」
少女は本棚から別の１冊を取り出してきた。
表紙には『セルセタの樹海』という文字が書いてある。
そして少年は、少女から本を受け取ると静かに読み始めた。
「海のはるか向こうに島陰が見えてきた。
どうやらエステリアが近いようだ。
２年ぶりのエステリアに、僕はいま向かっている……」

キャラクター紹介

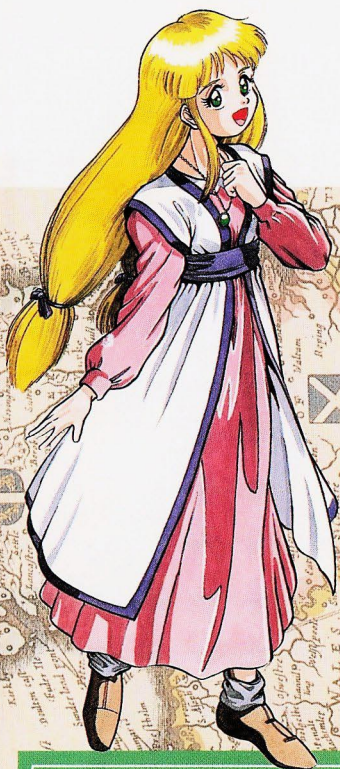
ここでは『イースⅣ』に登場するキャラクターの紹介をしておこう。今回初登場のキャラはもちろん、前作でもおなじみのキャラも見せ場があるのでお楽しみに。

アドル＝クリスティン

勇気と正義と冒険心。今、伝説の戦いに挑む赤毛の剣士、アドル。

「イース」シリーズの主人公、アドルも『イースⅠ・Ⅱ』から2年の時を経て18歳の青年に成長。生まれつきの好奇心から、どんなことにも首をつっこみたがる性格に思われがちだが、物事の善悪と真実を見極める力を持ち、正義のために戦うことのできる青年だ。今回、親友ドギとともに旅を続けるアドルはドギの旧友ゴーバンが店を開いたことを聞き、懐かしのエステリアに立ち寄ることになる。心技ともに成長したアドルの姿が見られるはずだ。

ダームとの戦いのため得たクレリアの装備を身に着けエステリアのバルバドの港に降り立つアドルを迎えるものは——。

またエステリアで出会った少女、リリアとの再会も今回の物語ではお楽しみのひとつ。互いに魅かれあうも伝えられない2人の微妙な気持ちを見ることができるだろう。

カーナ

セルセタの樹海を守る少女、カーナ。古代からの自然の恩恵は彼女とともに。

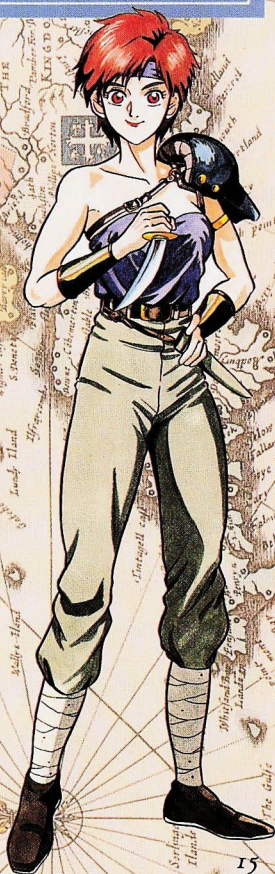
火の村・アリエダに住む少女カーナ。19歳という若さだが、セルセタの樹海警備隊長で、樹海を蝕む悪と戦う活発で行動的な女性。話し方や物腰は男性的な面もあるが、樹海や友達を想う心や、大切なものを守りたいという母性的な想いは誰にも負けない。

リーザ

いにしえより伝わる伝承を受け継ぐ少女、リーザ。その瞳はたおやかに優しい。

大地の村・ラパロに住む少女、リーザ。控え目でおとなしい印象を受けるが、根はしっかりとしていて、自分が正しいと思ったことを貫き通せる意志を持っている。

自然を愛し、自分の生まれ育った村を愛す彼女は魔物にも心を開いて接することのできる優しい心を持つ。

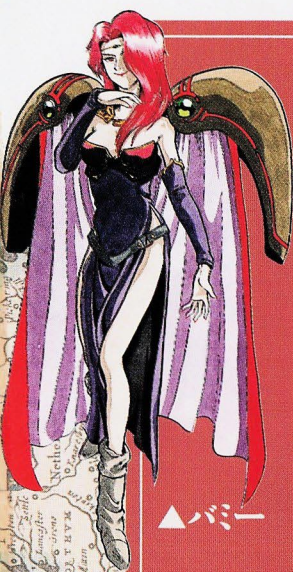
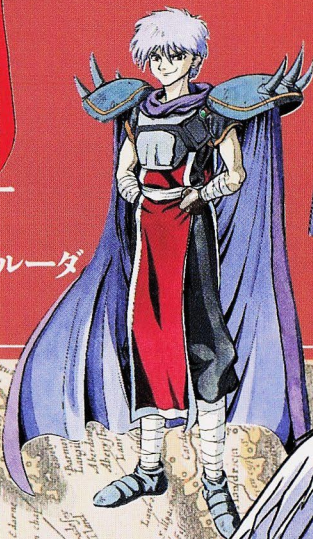
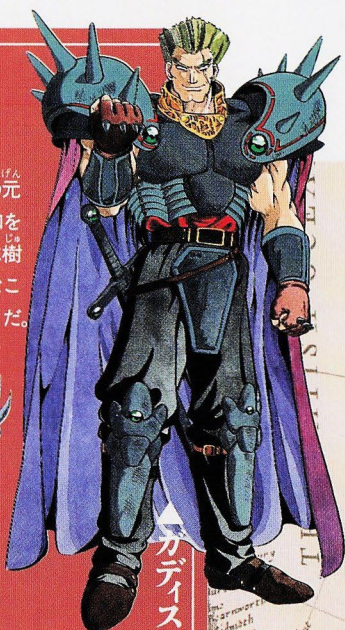
彼女に出会うのは物語の中盤。思わぬ展開で出会う。また、2通りの出会い方ができるらしい。興味のある人は試してほしい。

リリア

ロダの木の下で誓った約束。風になびく亜麻色の髪、リリア。

『イースI・II』でアドルと運命的な出会いをした少女、リリア。その出会いは彼女に宿命的な想いを募らせることになる。今回2年ぶりにアドルと再会する彼女だが、2年の月日は彼女の想いと考え方をどう変えたのだろうか？　想い出の場所で会う時にわかるはず。

ドギ

アドルの親友ドギ。その力強さと陽気さが魅力だ。

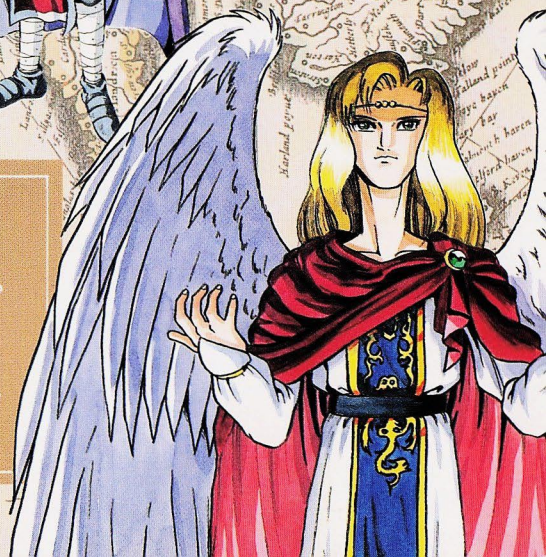
アドルとともに旅を続けるドギ。見た目はちょっと怖そうだけど、キップがよくて威勢のいいところや、困った人をほっとけないところなど、常に仲間からも一目置かれる存在。またアドル同様、冒険心も旺盛だ。

闇の一族

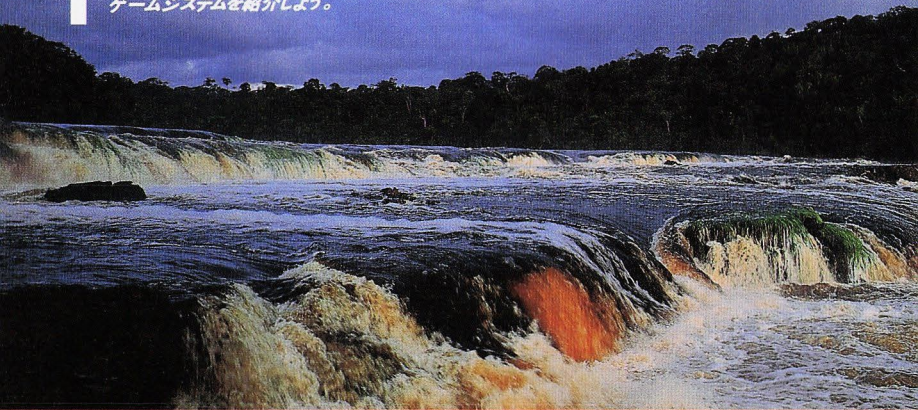
全てが謎に包まれた悪しき紋章の一族。

セルセタの樹海を蝕む悪の元凶。不思議な能力を持ち平和を脅かす３人組は、何を目的に樹海をさまようのか？　確かなことは戦うべき敵だということだ。

エルディール

翼を持った伝説の人物。彼はセルセタの全てを知る。

背中に翼を持った有翼人のエルディール。彼はまた古代からのセルセタの伝説を知る人物でもある。いつ、どこで出会えるのか？　そしてアドルにとって味方なのか、敵なのか？

旅立ちの前に…
システム紹介

このゲームでは、さまざまなフィールドや魔物、魔法などが登場する。
ここでは、ゲーム中に使うコマンドを含めた、
ゲームシステムを紹介しよう。

■冒険の舞台～フィールド～

冒険の舞台は、フィールドという平原や森、山などがメイン。ゲームが進むと、砂漠や氷の山などが出現し、重要なアイテムが眠る洞窟や城が見つかることもある。そして、フィールドのいたるところに街や村が点在し、村人からゲームのヒントを聞いたり、お店で武器を買って、新たな冒険の準備ができるぞ。

ワンポイント

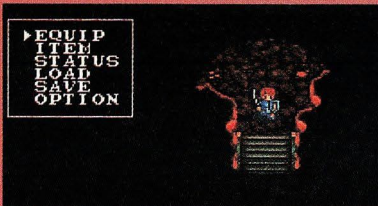
フィールド上にある柱

フィールドのある場所に、クイのような柱がポツンと立ってる場所が何か所かある。「風のフルート」を吹くとルースという鳩が飛んできて、柱の上に止まり、手紙やアイテムを届けてくれる。柱を見つけたら、そのつど「風のフルート」を使ってみよう。

▲ルースは、アドルにいちばん近い柱に来るぞ。

■ゲーム中に使うコマンド

ボスキャラ戦などの特殊な場合を除けば、⑪ボタンを押すと、いつでもコマンドウィンドウが見られるぞ。これを使って、手に入れた武器や防具の装備からアイテムなどの使用、ゲームデータのセーブ、ロードまでプレイには欠かせないことが何でもできる。

また、コマンドウィンドウが表示されているときは、画面が止まるので、ちょっとゲームを中断したいときもこのウィンドウを出しておけばいいのだ。

▲武器を入手したときやピンチになったときは、⑪ボタンを押してコマンドウィンドウを出そう。

■EQUIP 装備　手に入れた武器や防具などを装備できる。装備したい物にカーソルを合わせればOK。

■ITEM アイテム　カーソルを使いたいアイテムに合わせ、スタートボタンを押せば、アイテムが使える。

■STATUS ステータス　主人公アドルの現在の状態が確認できる。詳しい内容は下で紹介している。

■LOAD ロード　セーブされたゲームデータをロードする。ゲーム中に他のデータをロードすることも可。

■SAVE セーブ　その時点でのゲームデータをセーブできる。ボスキャラ戦以外なら、どこでもセーブ可。

■OPTION オプション　移動やメッセージのスピード調整。および経験値表示の方式の切り替えが可能だ。

■ステータス画面

コマンドウィンドウで「STATUS」を選択すると、主人公アドルの現在の状態を確認できる。ちなみにステータスの最高値は、レベルが50、HPが400で、MPが200になる。攻撃力と守備力は、装備したものによって変化するので、何か新しく装備したらステータス画面で確認したほうがいいだろう。

▲意外に便利なのが現在地の表示。地名を覚えておけば、村人に「○○○○に行け」と言われても迷わなくてすむ。

■LEVEL レベル　アドルの強さをあらわす。一定数の経験値がたまると、上昇してゆく。

■HP　現在の体力と、最大値を表示する。レベルが上がると最大値が上昇する。

■MP　現在のMPと、最大値を表示する。レベルが上がると最大値が上昇する。

■STR 攻撃力　アドル自身の攻撃力と装備している武器の攻撃力をたした数値。

■DEF 守備力　アドル自身の防御力と装備している防具の防御力をたした数値。

■EXP　現在までの経験値を表示する。魔物を倒すと上昇する。

■NEXT EXP　次にレベルが上がるのに必要な経験値数を表示。魔物を倒すと減少する。

■PLAY TIME　それまで遊んだゲームのプレイ時間を表示。

■現在地　現在いる場所の名称を表示。セーブすると、これが表示される。

■魔物との戦闘

フィールド上で動き回っている魔物に対して体当たりするのが、このゲームでの戦闘方法だ。ガンガン魔物にぶつかればダメージを与えられるわけだけれど、逆に止まったりしていると魔物にぶつけられてダメージを受けてしまう。魔物を倒すともらえる経験値は、魔物の力が強いほど多く、弱いほど小さい。

◀逆に魔物にぶつけられるとダメージを受ける。

ワンポイント　体力を回復できる地形

フィールドによっては、ダメージを受けて減少したHPを、少しずつ回復できる場所がある。止まっていれば自然に回復するので、体力を回復させつつ戦えば戦闘が楽になる。

▲たいていのフィールドは回復可能だけど洞窟などダンジョン内では回復できる場所はほとんどない。

ワンポイント　「半キャラずらし」を活用しよう

正面から魔物と戦うと、運が悪いとダメージを受けてしまう。ところが、半分だけ体をずらしてぶつかると、ダメージをまったく受けない。「半キャラずらし」で戦うのがコツなのだ。

◀「半キャラずらし」が使えるようになったらもう一人前。

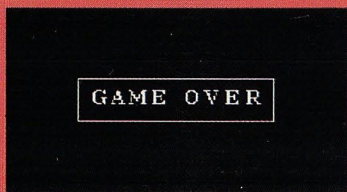
■ボスキャラ戦

洞窟や神殿の奥に、ボスキャラがいる場合がある。その名の通り、攻撃力・防御力ともフィールドにいる魔物とは比べものにならないほど強力な奴ばかり。しかも、倒さなければ先に進めない。でも、ボスキャラを倒せば、重要なアイテムと一緒に、高い経験値とゴールドがもらえるので、がんばろう。

▲ボスキャラは、それぞれ一定の移動・攻撃パターンを持っている。それをいかに見つけるかが攻略のカギだ。

ワンポイント　戦いに敗れた場合

アドルのHPが0になるとゲームオーバーになり、最後にセーブしたデータがロードされる。ただし、ボスキャラ戦でゲームオーバーになった場合は、ボスキャラ戦の直前に戻されるぞ。

GAME OVER

◀セーブ後に入手した物は全部なくなるので注意。

■魔法

この地のどこかに眠る魔法の杖。それらを手に入れて装備すると、杖が秘めている魔法を使うことができる。魔法を使うには一定数のMPが必要で、使うごとに決まったMPを消費してしまう。だが、MPの消費にさえ気をつければ魔法は非常に便利な存在だ。一瞬にして遠くの場所へワープできる魔法や、魔物を遠距離から攻撃できる炎と氷の魔法など、うまく使いこなせば、ゲームがいっそう楽に、そして楽しくプレイできるのだ。

◀ワープの魔法で、一瞬に他の街へワープ。

◀魔物の姿に変身して、村人たちをおどかしちゃえ。

ワンポイント 「タメ撃ち」

炎と氷、2つの攻撃魔法を使うとき、普通に撃つと通常弾が発射される。しかし、ボタンをずっと押しているとHPゲージが点滅し、そこで撃つと通常より威力のある魔法が発射される。

◀超強力な「タメ撃ち」魔法。複数の魔物もこれで退治。

■魔法の入手方法

魔法の杖は、全部で6種類。セルセタを救った勇者レファンスと、「五忠臣」と呼ばれる従者たちの霊が6つの霊廟で守っている。それを入手するには、ボスキャラを倒したり試練をクリアしたりして、魔法を託せる者として認められなければならない。つまり、一定のレベルがあってボスキャラを倒さないと、魔法の杖を手に入れることができないのだ。うまくボスキャラを倒せれば、それぞれの墓の前に転送されて、魔法の杖が手に入るぞ。

▲真の勇者として認められた者だけが、魔法の杖を入手できる。魔法が使いたければ、ボスキャラに勝つのだ!

ワンポイント 魔法を使い分けよう

魔物の中には、炎と氷のどちらかに対して耐性を持っているものがいる。例えば、炎に耐性がある魔物に炎の魔法を使っても、ダメージは与えられない。でも、こういった場合逆の魔法（この場合は氷の魔法）には弱い。「きいてないな」と思ったら逆の魔法を使おう。

◀氷の魔法がきく魔物は、固まってしまう。

◀きかない魔物は、全然平気。炎で攻撃!

SWORD ソード・剣

いかに早く強力な武器を入手できるかが、ゲームクリアへの大きな鍵。お店や神殿の中、また、意外な場所でも剣は主人を待っている。

CLELIA SWORD

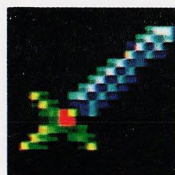
クレリアソード

これまでの冒険の旅でアドルが手に入れた最強の剣。伝説の金属クレリアから作られ、細部まで彫刻が施された勇者の剣だ。

買値	効果	入手場所
――	攻撃力＋34	ゲームスタート時・他

PUGIO

プジオ

ロムン帝国兵士の標準装備。剣というよりはナイフに近く、幅広の刃を持ち、柄の部分は布で巻かれただけの粗末な短剣。

買値	効果	入手場所
――	攻撃力＋9	国境の砦

LONG SWORD

ロングソード

アリエダの鉱山から出土した、鉄鋼石が材料の長刃の剣。ふつうの剣より大きいため、使いこなすにはある程度の腕が必要。

買値	効果	入手場所
400G	攻撃力＋12	火の村・アリエダ・他

BROAD SWORD

ブロードソード

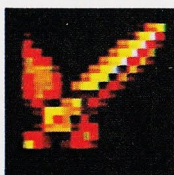
ロングソードと比べ刃の幅が広く、重量感のある大剣。その重さを利用して、魔物を骨ごとたたき切るのに最適な武器。

買値	効果	入手場所
――	攻撃力＋15	セルセタの樹海西部・他

GRADIUS

グラディウス

接近戦用に作られた、葉っぱのような刃をした小剣だ。ロムン帝国兵士の最強装備で、多少の魔物の攻撃は跳ね返してしまう。

買値	効果	入手場所
3000G	攻撃力＋20	プロマロックの街

FLAME SWORD

フレイムソード

剣全体が炎のように真っ赤で、燃え盛る炎をかたどっている強力な長剣。ただし、実際に炎の弾を撃てるわけではないので注意。

買値	効果	入手場所
10000G	攻撃力＋26	ミネアの街

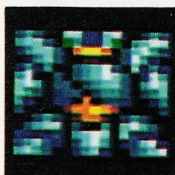
EL DORAN SWORD

エルドランソード

伝説の勇者レファンスに認められた者だけが手にすることができる最強の剣。全体が黄金のように輝き、邪悪の者を斬る。

買値	効果	入手場所
――	攻撃力＋34	レファンス廟

ARMOR アーマー・鎧

魔物の攻撃から身を守るために、ぜひとも必要な鎧(よろい)。町のお店で入手できるものが多いのが魅力。

CLELIA ARMOR

クレリアアーマー

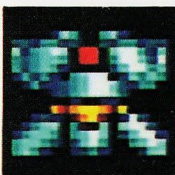
アドルが最初から持っているクレリアシリーズの鎧。かつて、ダームと戦ったときに装備していた、由緒ある勇者の鎧だ。

買値	効果	入手場所
———	守備力＋23	ゲームスタート時・他

PLATE MAIL

プレートメイル

金属の板を組み合わせただけのかんたんな鎧。ちょっと重いが、防御力が高いので序盤では頼りになるし、値段も意外と安い。

買値	効果	入手場所
600G	守備力＋8	火の村・アリエダ

REFLEX

リフレックス

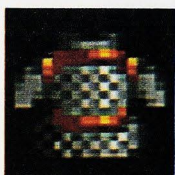
ロムン帝国兵士の最強装備。鎧全体が見事に磨き上げられており、ちょっとした魔物の攻撃なら跳ね返すことができるのだ。

買値	効果	入手場所
4000G	守備力＋13	プロマロックの街・他

EL DORAN ARMOR

エルドランアーマー

これも、勇者レファンスから託される真の勇者の装備の1つ。これを手にできたとき、最後の決戦がアドルを待っている……。

買値	効果	入手場所
———	守備力＋23	レファンス廟

CHAIN MAIL

チェインメイル

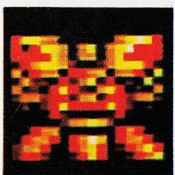
ロムン帝国兵士の標準装備だ。小さな金属リングを組み上げげた、金属製の服といったところか。防御力は期待できない。

買値	効果	入手場所
———	守備力＋6	国境の砦

LORICA

ロリカ

ロムン帝国兵士の上級装備。他の鎧とはちがい、体をおおう部分が少ないので動きやすい。また、じょうぶな造りが特長。

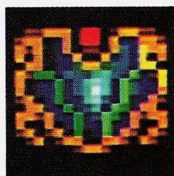
買値	効果	入手場所
2000G	守備力＋10	大地の村・ラパロ、他

BATTLE ARMOR

バトルアーマー

その名のとおり、戦う戦士のために作られた鎧だ。ひとたび装備すれば、全身から熱い闘志が湧き上がってくるといわれる。

買値	効果	入手場所
6000G	守備力＋18	静寂の湖

SHIELD シールド・盾

盾は鎧と比べると、装備してもあまり防御力が上がらない。もしも盾か鎧、どちらか1つしか買えないのなら迷わず鎧を買おう。

CLELIA SHIELD

クレリアシールド

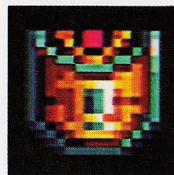
これまたアドルが初期に装備するシールド。これらクレリアシリーズは非常に強力なため、ゲーム序盤は重宝する。

買値	効果	入手場所
――	守備力＋11	ゲームスタート時・他

BUCKLER

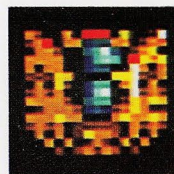
バックラー

これも小型の盾だが、完全な金属性なので防御力がやや高い。持っても軽いので、使いやすく初期装備に最適。

買値	効果	入手場所
200G	守備力＋4	火の村・アリエダ

TOWER SHIELD

タワーシールド

盾では珍しく、長方形をした大型の盾。通常は、密集隊形で敵軍に突込むための盾であり、ロムン帝国兵士も愛用している。

買値	効果	入手場所
2500G	守備力＋7	プロマロックの街・他

EL DORAN SHIELD

エルドランシールド

勇者レファンスから託される3つ目の装備。このエルドランシリーズは、勇者の資格が認められると、3つ同時に渡させる。

買値	効果	入手場所
――	守備力＋11	レファンス廟

PALMA

パルマ

ロムン帝国兵士の標準装備。木を組み合わせて金属で止めただけのかんたんな小型の盾で、防御力もあまり期待できない。

買値	効果	入手場所
――	守備力＋3	国境の砦

LARGE SHIELD

ラージシールド

わりと大きめで防御力もあり、ロムン帝国兵士が装備している。オールマイティな盾だ。値段が少し高いが、ぜひ装備すべきだ。

買値	効果	入手場所
1500	守備力＋5	大地の村・ラパロ、他

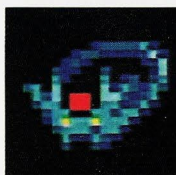
BATTLE SHIELD

バトルシールド

値段は高いが、お店で買える最強の盾。バトルアーマーと対になっているので、片方を入手したら、もう片方も入手しよう。

買値	効果	入手場所
8000G	守備力＋8	ミネアの街

RING リング・指輪

指輪の力に助けられることは、1度や2度ではない。しかし、そのありかは常に神殿や迷宮の奥深く、入手は困難を極めるのだ。

POWER RING

パワーリング

装備すると、与えるダメージが2倍になるので戦闘が非常に楽になる。ボスキャラ戦の苦労が天地ほど変わるのでぜひ探そう。

効果	入手場所
与えるダメージが2倍	アリエダの鉱山

RING OF LODA

リングオブロダ

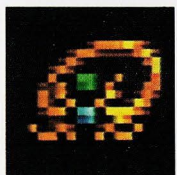
消費したMPを少しずつ回復させることができる。回復スピードが非常に遅いが、移動中でも回復する。

効果	入手場所
MPが少しずつ回復	大樹の村・ユペル

SHIELD RING

シールドリング

守備力が上がって、受けるダメージを半減させる。HPが少ないときなど、これを使っていれば助かる可能性も高くなる。

効果	入手場所
ダメージを半減させる	聖域の城

HEAL RING

ヒールリング

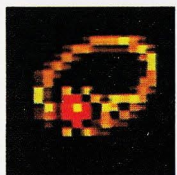
装備するとHPが少しずつ回復していく。ダンジョンなど、通常ではHPが回復しない場所でも効果があるので重宝する。

効果	入手場所
HPが少しずつ回復	還らずの遺跡

TIMER RING

タイマーリング

魔物の動きを遅くすることができる。すばやい動きをする魔物に対して有効だが、ボスキャラには全然効果がない。

効果	入手場所
魔物の動きを遅くする	ラディーの墓

MAGIC RING

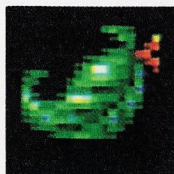
マジックリング

攻撃魔法を使ったとき、敵に与えるダメージをアップさせる。魔法しか効かないボスキャラと戦うときは、必ず装備して戦え。

効果	入手場所
魔法攻撃力がアップ	精神世界

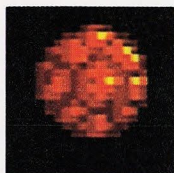
ITEM アイテム・道具

道具の種類は全部で48。その用途は、それこそかんたんな回復薬から、封印された謎の品まで千差万別。はたして全部見つけられるか。

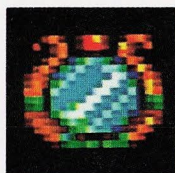
薬草

消費したHPを、完全に回復させることができる。道具屋や病院で買えるが、洞窟の中などに置いてある宝箱によく入っているので無理に買う必要はない。

買値	売値	入手場所
100G	―――	火の村・アリエダなど

ロダの実

消費したMPを、完全に回復させることができる。こちらは、道具屋で買うか、ロダの大樹で拾うしかない。そのかわりに使う機会が多いので必ず持っておきたい。

買値	売値	入手場所
200G	―――	大地の村・ラパロなど

ルーン・シード

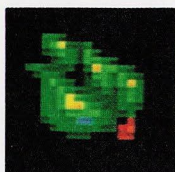
ロビンという魔物が探してる変な木の実。道具として使うと、HPが満タンになったり、0になってしまったり合計8種類の効果が均等に現れる。

買値	売値	入手場所
―――	―――	セルセタの樹海西部

時のかけら

ボスキャラ以外の、画面内にいるすべての魔物の動きを一定時間止めることができる。何回も使うと鏡が壊れてなくなってしまうので、注意しよう。

買値	売値	入手場所
400G	―――	月の村・セレネ

アミュレット

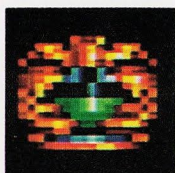
ボスキャラ以外の画面内にいるすべての魔物に、一定量だけダメージを与えることができる。これも何回も使うとなくなってしまうので、大切に使用しよう。

買値	売値	入手場所
600G	―――	月の村・セレネ

ユグの芽

ロビンという魔物が探してる木の芽。これを渡すとロビンはある秘密を教えてくれるが、使用するとアドルがフラフラと動きだし、操作がヘンになる。

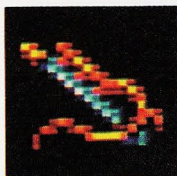
買値	売値	入手場所
―――	―――	セルセタの樹海北部

水晶の小瓶

プロマロックの街の若夫婦が探してる、澄んだ光を放つ小瓶。これを見つけて返してあげると、大変喜び、そのあとに取引所を開業してサービスしてくれるぞ。

買値	売値	入手場所
―――	―――	国境の峠

エリクサー

貴重な材料をもとに、フレア＝ラルが完成させた伝説の霊薬。もし、HPが0になったときも、これを持っていれば自動的にHPを回復させられる。

買値	売値	入手場所
30000	―――	火の村・アリエダ

風のフルート

アリエタの村の少女、カーナからもらう鳩笛。笛を吹くとルースという鳩が飛んできて柱に止まり、カーナの手紙やアイテムを持ってくる。

買値	売値	入手場所
———	———	炎の山南部

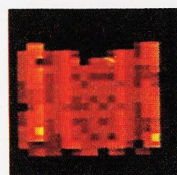
大地の守り

何か強力な力が封印された、大地の村・ラパロに古くから伝わるお守り。これを手にした者は、空から災いが降りかかったときもその力で影響を受けずにすむ。

買値	売値	入手場所
———	———	聖域の城

砂の笛

大地の村・ラパロに古くから伝わる謎の笛。村の外に広がる砂漠地帯のある場所で使うと、隠された入口が地中から現れてミーユの墓へ続く道に進める。

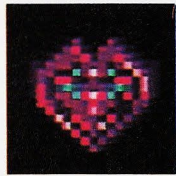
買値	売値	入手場所
———	———	大地の村・ラパロ

ラーバの手紙

『イースⅠ・Ⅱ』に登場したラーバ=サルモンが書き記した、アドルに対しての警告文。手紙には、「魔の元凶を断たねば、悲劇は繰り返される」とある。

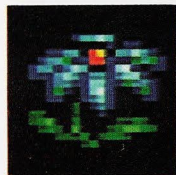
買値	売値	入手場所
———	———	ダームの塔

月の仮面

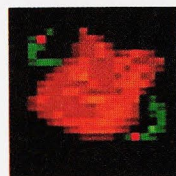
古代セルセタ王朝の時代に、有翼人エルディーンによって作られた仮面。これを使うと、通常では見えない隠された入口を見つけることができる。

買値	売値	入手場所
———	———	廃坑

タリスマン

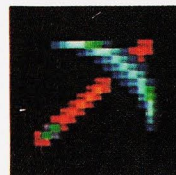
不気味な形をした木のお守りだ。月の村・セレネの外で、謎の老婆からもらうが、お守りのはずなのに装備するとMPが減ってしまう。

買値	売値	入手場所
———	———	炎の山北部

セルセタの原種

あらゆる病気をピタリと治す「エリクサー」の原料。その数は非常に少なく、とある鍾乳洞の中にある密生地に、1本だけ花を咲かせている。

買値	売値	入手場所
———	———	聖母の洞窟

皮袋

どこかにある聖なる泉の水をくむことができる唯一の皮袋。皮袋に入った水は聖水と呼ばれ、その水を飲むと、消費したHPが完全に回復される効果がある。

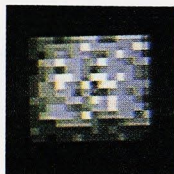
買値	売値	入手場所
800	———	月の村・セレネ

マトック

ヒビが入って崩れかけている壁や道を壊せる、鉄製の古びたつるはし。壁を壊さないと先に進めない場所もあるので、進めないときはヒビがないか探そう。

買値	売値	入手場所
———	———	聖地ネルガル南部

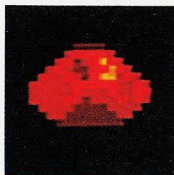
銀のハーモニカ

エステリアにある廃坑の中にある女神の像。それに向かってハーモニカを吹くと、女神たちが語りかけてくる。あの『イースⅠ・Ⅱ』に登場した女神たちだ。

買値	売値	入手場所
———	———	ゼピック村

悲しみの石版

聖母の洞窟にある瓦礫の中に落ちている石版には絵が刻まれていて、翼を持った母親が２人の赤ん坊をカゴに入れて、海に流している姿が記されている。

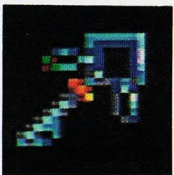
買値	売値	入手場所
――	――	賢者アリアのほこら

ルビー

燃え盛る炎のような赤い色をした宝石。売ることも買うこともでき、宝石の中では２番目に高い。宝石の売買は、この世界に数か所ある取引所で行える。

買値	売値	入手場所
？	？	プロマロックの街、他

琥珀の杯

非常に精密な細工が施され、取引所で扱うアイテムの中ではいちばん高価な商品。ただし、一度売ってしまうと二度と手に入らないので、よく考えて売ろう。

買値	売値	入手場所
――	1000G	廃坑

鉱山の鍵

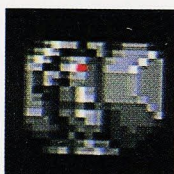
行方不明になった青年を捜索するため、火の村・アリエダの村長から託された鍵。村の近くにある、封鎖された鉱山の入口の鍵を開けることができる。

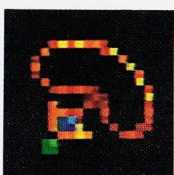
買値	売値	入手場所
――	――	火の村・アリエダ

水門の鍵

静寂の湖の中にあるラディーの墓。その中には鍵のかかった大きな水門があり、それを開かないと先には進めない。それを開けられるのは、この鍵だけ！

買値	売値	入手場所
――	――	ラディーの墓

偶像

隼を形どった力強い偶像だ。これを使っていると、ファイアーとフリーズの魔法が誘導弾になって、画面内の魔物に対して当たるまで追跡する効果がある。

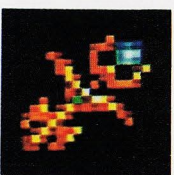
買値	売値	入手場所
――	――	ダームの塔

ネックレス

細工も宝石も特に特徴のない、ただの安物のネックレス。値段も宝石類の中ではいちばん安いので、持っていてもあまり意味はない。神秘の効果もない。

買値	売値	入手場所
？	？	プロマロックの街、他

トパーズ

これも「売り」専門のアイテム。柔らかな光を放ち、見る人の心を和ませる効果もあるらしい。そのためか、宝石アイテムの中では最高の値が付けられている。

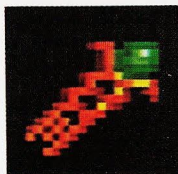
買値	売値	入手場所
――	800G	流砂の渓谷

宝箱の鍵

冒険の途中でよく見かける、鍵のかかった宝箱を開けることができる。鍵を入手する前にも鍵のかかった宝箱が何個かあるので、思い出して探そう。

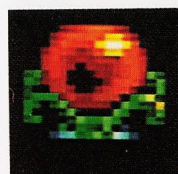
買値	売値	入手場所
――	――	聖地ネルガル南部

倉庫の鍵

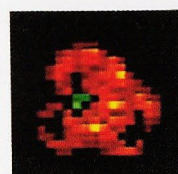
ロムン帝国の前線基地である国境の砦の中に、大きな倉庫がある。それを開けるのに、この鍵が必要となる。鍵はロムン兵の誰かが持っているはずだ。

買値	売値	入手場所
――	――	国境の砦

封印の鍵

英雄レファンスが眠る霊廟に入るために必要な鍵。この中に入ったとき、いよいよゲームはクライマックスへ。この鍵は宝箱の中に入ってるので忘れずに探せ。

買値	売値	入手場所
―――	―――	黄金の神殿

光の宝珠

2番目の賢者、エンゾから託される宝珠。他の2つの宝珠と同じく、レファンス廟で使うと光の伝承が見られる。内容は、賢者から聞いた話と同じ。

買値	売値	入手場所
―――	―――	賢者エンゾの家

ヨルムの根

神界の五元素の1つ。調合できるポーションは、バトゥの灰でクリアー、キビエの粉でブラック、ヒホフの葉でブルー、レーヴァの皮でレッド。

買値	売値	入手場所
―――	―――	鳩のルース

キビエの粉

これも神界の五元素。調合でできるポーションは、どの組み合わせでもブラックポーションになる。ブラックポーションを作るときはキビエの粉を使おう。

買値	売値	入手場所
―――	―――	国境の砦

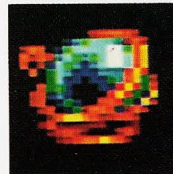
レーヴァの皮

五元素最後の1つだ。調合できるポーションは、ヨムルの根でレッド、バトゥの灰でグリーン、キビエの粉でブラック、ヒホフの葉でイエローができる。

買値	売値	入手場所
―――	―――	鳩のルース

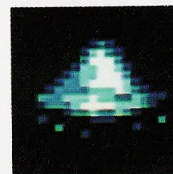
闇の宝珠

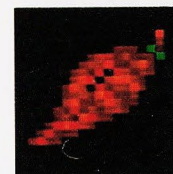
賢者ラメスから賢者の伝承を聞くと、伝承を聞いた者の証としてこの宝珠を託される。また、これを持っているとレファンス廟で闇の伝承が見られるのだ。

買値	売値	入手場所
―――	―――	賢者ラメスのほこら

希望の宝珠

最後の賢者であるアリアから託される宝珠。希望の伝承が見られる。もし、賢者から聞いた話を忘れたら、宝珠を使って、伝承をもう1度最初から聞こう。

買値	売値	入手場所
―――	―――	賢者アリアのほこら

バトゥの灰

神界の五元素の1つ。調合できるポーションは、ヨルムの根でクリアー、キビエの粉でブラック、ヒホフの葉でホワイト、レーヴァの皮でグリーン。

買値	売値	入手場所
800G	―――	大地の村・ラパロ

ヒホフの葉

神界の五元素4つ目。調合でできるポーションは、ヨルムの根でブルー、バトゥの灰でホワイト、キビエの粉でブラック、レーヴァの皮でイエロー。

買値	売値	入手場所
400G	―――	プロマロックの街

金の腕輪

ルネスの塔で手に入る、金色の腕輪。装備すると、魔物を倒すともらえるゴールドが倍になる。また、ルネスの塔では金の偶像を使ってワープができる。

買値	売値	入手場所
―――	―――	ルネスの塔

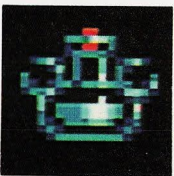
銀の腕輪

ルネスの塔で手に入る銀の腕輪。装備した状態で魔物を倒すと、経験値が倍になる。ルネスの塔では、銀の偶像を使ってワープできるぞ。

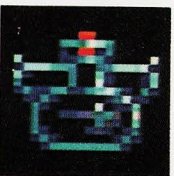
買値	売値	入手場所
――	――	ルネスの塔

レッドポーション

使用すると体が赤くなって、一定時間、魔法が使えなくなる。でも、攻撃力が全然効かないボスキャラと戦うときなど、かなり使える。

買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

ホワイトポーション

体が真っ白になって、すべてのステータスが下がってしまう。でも、魔物に近付くと、魔物が逃げだしてしまう。ダメージを受けたくないときに使用しよう。

買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

ブラックポーション

使ったその場で爆発し、HPが半分になってしまう。しかし、マトックでも崩せない、ヒビの入った壁の前で爆発させると、隠し通路が見つかるときがある。

買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

グリーンポーション

使用すると、MPが最高値を超えて完全に回復する。基本的にはMPのイエローポーション版。レベルを上げなくても最高値を増やせる貴重な薬だ。

買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

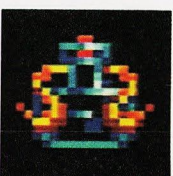
サムソンの靴

動きは鈍くなるが、移動中は魔物の直接攻撃を受けずにすみ、逆に一撃で倒せる。ただし、ボスキャラ戦では動きが鈍くなるだけで、他の効果は発揮しない。

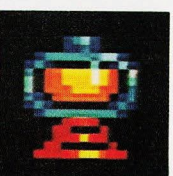
買値	売値	入手場所
――	――	聖地ネルガル南部

ブルーポーション

体が青くなって攻撃力が激減する。ただし、攻撃魔法を使用したときの効果が上がるので、(魔法ダメージが2倍) 魔法に弱いボスキャラなどに非常に有効。

買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

クリアーポーション

使ったとたん、体が見えなくなってしまう。魔物が近づいてこないのは便利だが、ダメージはしっかり当たるし、町の人と会話をすることができなくなる。

買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

イエローポーション

使用すると、HPが最高値を超えて完全に回復する。つまり、レベルを上げずにHPの最高値だけを上げ、それと一緒に減少したHPを完全に回復できる。

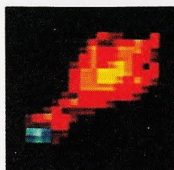
買値	売値	入手場所
――	――	月の村・セレネなど

常緑の果実

この果実を食べると、レベルを1つだけ上げることができる。何ともありがたいアイテムだが、なるべくレベルアップが困難になる最後のほうまで取っておこう。

買値	売値	入手場所
――	――	ダームの塔

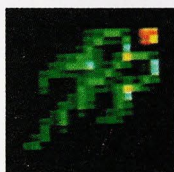
MAGIC マジック・魔法

各地に眠る「五忠臣」たちが持つ魔法の杖。これを手にすることが、ゲーム全体の目的といってもいい。その秘められた能力とは…？

ファイアーの魔法

消費MP	入手場所
10発につき1	スラノの墓

五忠臣の1人、スラノから託された魔法は、魔物を焼きつくす炎の魔法。アドルの向いている方向に発射され、魔物に当たるか画面外に消えてなくなるまでその威力は有効だ。また、「タメ撃ち」で撃つと、前方に向けて広範囲に炎を撃つことができる。ボスキャラの中には剣による通常攻撃が通用しない奴が多いので、その場合は、このファイアーの魔法で対抗しよう。なお、勇者レファンスから力を授かると、より強力なファイアーの魔法を撃てるようになるぞ。

◀普通に撃ったとき。これでも威力は十分。

◀「タメ撃ち」状態だ。複数の魔物にも効果大。

アルターの魔法

消費MP	入手場所
4秒につき1	タリムの墓

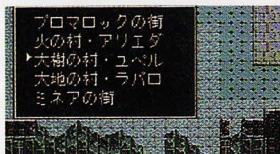
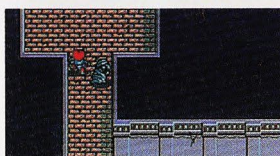
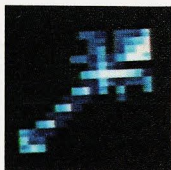
なんと「ルー」という魔物の姿に変身できる、変わった魔法だ。魔物の姿になると、本物の魔物たちが襲ってこなくなり、話をして情報を入手したりもできる。それ以外にも、通常では進めない水の中でも、魔物の姿だと泳いで移動することが可能になるのだ。また、魔物の姿のままでプレイしてると、普通にプレイした場合とちがったセリフが聞けたりもできるから面白い。ただし、魔物の姿では、お店で買い物ができないので気をつけようね。

◀本物の魔物と会話をして情報を集めよう。

◀魔物の姿のアドルに対する反応が面白いよ。

ワープの魔法

消費MP	入手場所
1回につき20	ミーユの墓

1度行ったことのある場所や街、村へ移動できる、超便利な魔法がコレ。ボスキャラ戦など一部の特殊な神殿内などを除けば、たとえ洞窟の中だろうが水の中だろうが瞬時にワープできるため、魔物に襲われてピンチになっても、かんたんに逃げることができる。もし、ゲームの進行が行き詰まってしまったら、この魔法で街や洞窟をもう1度回り、なにか見落としていないか探してみよう。面倒だけど、ワープの魔法ですぐ戻れるから安心して探せるぞ。

◀表示される場所は、刻々と変わっちゃうよ。

◀ピンチになったら、すぐワープ。基本だね。

フリーズの魔法

消費MP	入手場所
10発につき1	ラディーの墓

ファイアーの魔法と同じく攻撃用の魔法。ちょっとちがうのは、この魔法は氷の耐性がない魔物に当たると、ダメージを与えて、一定時間だけ凍らせて動きを止める効果がある。しかも、凍った魔物は抵抗力がないので、直接攻撃すると、どんなに体力がある魔物でも1発で倒すことができるんだ。ただし、フリーズの魔法を連射しても、与えるダメージは普通の攻撃と一緒なので間違えないように。また、道をふさいでいるマグマを冷し、先に進めるようにする効果もあるよ。

◀普通に撃った場合。このままでも超強力。

◀「タメ撃ち」で撃った場合。放射線状に飛ぶ。

シーカーの魔法

消費MP	入手場所
1回につき10	精神世界

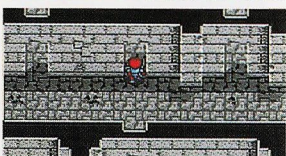
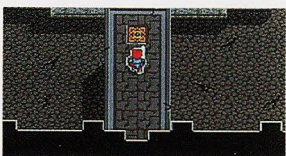
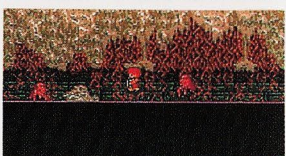
画面が白黒になって、壁などに隠された入口を発見できる魔法である。そう、ようは「月の仮面」というアイテムと同じ効果があるわけだが、多少ちがう点がある。それは、「月の仮面」は画面が白黒になる影響で魔物の姿が見えなくなってしまうのに対して、この魔法ならば魔物の姿がちゃんと見えること。これなら魔物の不意打ちを喰らう心配もないわけだね。それに、この魔法を使うときは、「月の仮面」がないときなので、必ずこの魔法が必要になるのだ。

◀見た目は何の変哲もない普通のカベだが…。

◀このとおり、一発で見ることができちゃうぞ。

シールドの魔法

消費MP	入手場所
1秒につき3	レファンス廟

MPが0になるまでの短い間だけ、魔物やボスキャラのあらゆる攻撃からアドルを守ってくれる究極の魔法。ただ、他の魔法の何倍ものMPを消費してしまうという欠点もある。また、魔物から攻撃を受けてもHPは減らないが、かわりに受けたダメージのぶんだけそのつど、MPが減ってしまう。調子にのって攻撃を受けていると、あっという間にMPはなくなっちゃう。だから、この魔法はあくまで保険として考え、なるべく攻撃をよけながら相手を倒すのが理想だね。

◀対ボスキャラ戦では必ず装備して勝負せよ。

◀攻撃をよけたぶんだけ魔法が持続する。

ワンポイント

水の中ではMPの残量に気をつけろ

もし、魔物の姿で水の中を移動しているときにMPが0になったらどうなるか？　当然、強制的にアドルの姿になってしまうが、アドルは水の中を移動できないので、ロダの実かリング オブ ロダを使ってMPを回復させよう。

▲MPの残量に気をつけないと、こうなる。

オープニングが終わると舞台はエウロペ大陸へ移る。
プロマロックからリブラの間でアドルは何を見るのだろうか……。

MAP&ADVICE

プロマロック〜リブラ1

■セルセタの樹海マップ

■データの見方

■プロマロック
プロマロックの港／街、国境の峠、国境の砦

■アリエダ
セルセタの峠、火の村・アリエダ、アリエダの鉱山、炎の山南部１、聖地ネルガル南部

■ユペル
炎の山南部２、セルセタの樹海南部、大樹の村・ユペル、ロダの大樹、聖地ロダ

■ラパロ
セルセタの樹海西部、嘆きの谷／ありしの日の丘、大地の村・ラパロ、雷雨の聖域、聖域の城、流砂の渓谷１

■リブラ１
流砂の渓谷２、いにしえの参道１、水の村・リブラ、静寂の湖１、論落の地１、賢者アリアのほこら／聖母の洞窟／聖なる泉

セルセタの樹海全体マップ

冒険のおもな舞台となるセルセタは、右のマップのようになっている。ただし、これはあくまでイメージマップなので、実際のゲームとはじゃっかん位置関係が違っているぞ。

また、厳密にいうとプロマロックの街はセルセタではなく、ロムン帝国の領地なのだ。この街から峠を通って国境の砦を越えると、そこからがセルセタの領地となる。

セルセタは、それぞれの村が樹海によってつながっていて、ところどころに城や湖などもある。実際のゲームでは、村を基点にしてそのまわりのダンジョンなどを冒険することになるので、次のページから始まる攻略ページでも、村ごとにエリアを分けて紹介しているぞ。

［ショップデータ＆マップデータの見方］

ショップデータでは店で売っているものと価格（買値）を紹介。売値はカッコに入れた。

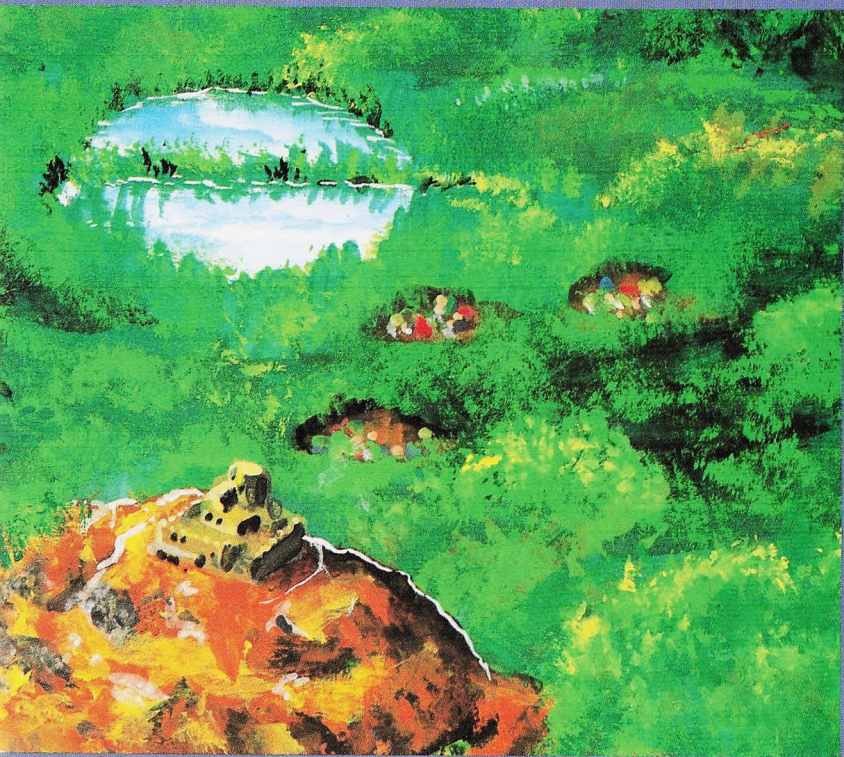
マップデータでは、そのマップで止まっていると自然にＨＰが回復するかどうかということ、および出現する魔物を紹介している。

マップ内に書いてある文字やアルファベットは、その場所がどこにつながっているかをあらわしている。「ルース」と書いてある場所は、そこにルースがとまる杭や石があることを意味しているぞ。

SHOP DATA

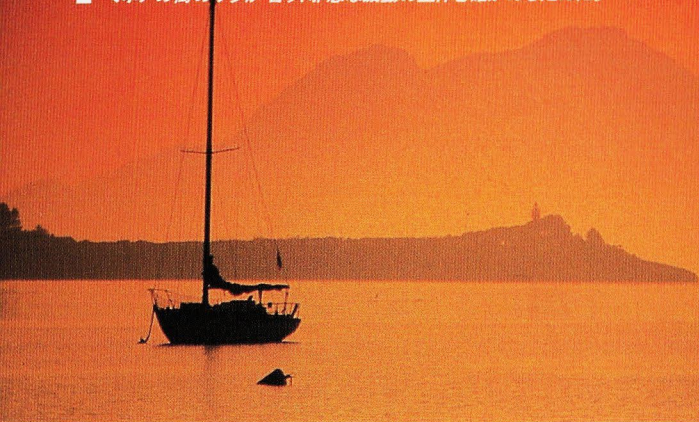
武器屋
LONG SWORD　400G
病院
薬草　100G

MAP DATA

ＨＰ回復	する
出現する魔物	ジノーバ アレン モーガン

[魔物データの見方]

魔物データでは、出現する魔物をエリアごとにまとめて、詳しくステータスを紹介している。マップデータにある「出現する魔物」と照らし合わせて、攻略に役立てよう。
魔物データの中で、特に注目したい部分は攻撃力。うまく半キャラずらしをしてダメージを与えている間はいいが、反撃されたときに予想以上のダメージを受けて死んでしまうということがよくあるからだ。
相手から攻撃されるとどのくらいのダメージを受けるかを考えて、攻撃力が高い魔物とはこまめにＨＰを回復しながら戦おう。

プロマロック

なつかしいエステリアをあとにしたアドルは、
単身プロマロックへとやってきた。
ミネアの街のサラが言う、邪悪な波動の正体を確かめるために。

冒険への第一歩

オープニングが終わると、定期連絡船の中からゲームが始まる。

船室の右側の宝箱には武器と防具、それに薬草が入っているので、忘れずに取っておくこと。また、階段を上って甲板に出ると船員たちがいそがしそうに動きまわっているはず。彼らはいろいろな情報を教えてくれるので、話をしておいて損はないだろう。

港を北に進んでプロマロックの街に入ったら、ここでも街の人に話しかけてみるといい。プロマロックの街が、かつては金鉱目当ての人々でにぎわっていたことや、ロムン帝国の噂などが聞けるはずだ。

街の北にのびている道を進むと国境の峠に出るけれど、ここでは魔物たちがうろついている。街から出る前に、定期連絡船内で手に入れた武具を装備しているか確認しておこう。

▲壁ぎわにある宝箱の中に、かつての戦いで手に入れたクレリアの武具と薬草が入っている。

▲情報収集は冒険には欠かせない。街の人から聞ける話は、すべて聞いておいた方がいいだろう。

プロマロックの港／街

実際のゲームでは、マップに線が引いてあるところで画面切り替えになる。地名も線から下が港、上が街という具合に変わるのでおぼえておこう。

南にある港には船員がいるだけ。特に重要な施設やイベントはないので、話をする以外にすることはないはず。

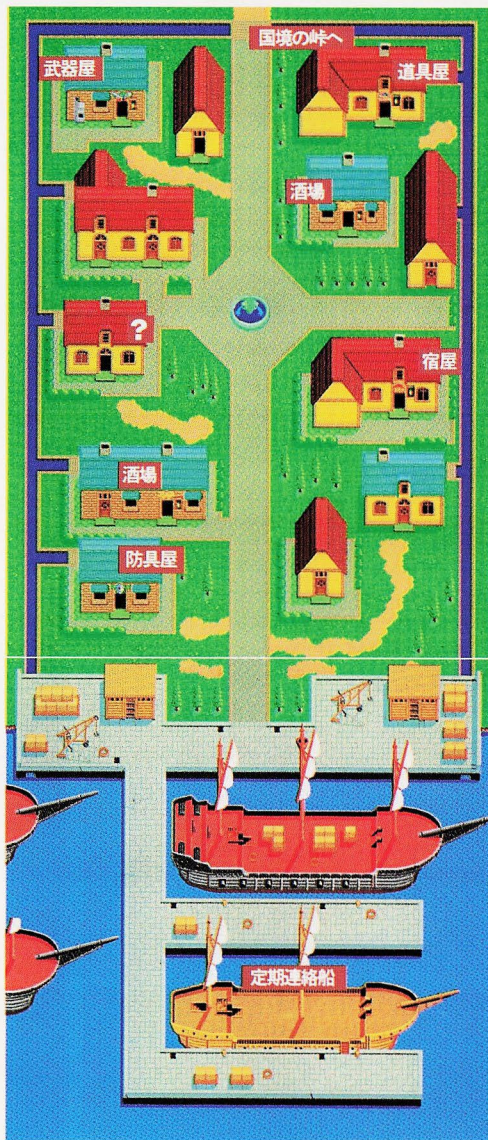
北にある街には施設がたくさんあるのでさっそく利用したいところだが、この時点では残念ながら利用できない。ただし買い物はできなくても、店の人と話はできるので、すべての店に1度は入っておいた方がいい。なかでも街の中央にある噴水の西の家には、必ず寄っておこう。

噴水の前にいる芸人は、話しかけると自慢の芸を見せてくれる。興味があるなら足を運んでみるのも悪くない。演目は3種類あって、街から出るたびに種類が変わるぞ。

▲楽しい芸で心をなごませてから戦いに向かうのもいいかもしれない。

SHOP DATA

武器屋
利用不可
防具屋
利用不可
道具屋
利用不可
宿屋
利用不可
酒場
情報収集

OG

ロムン帝国の影

プロマロックの街を出ると、国境の峠に出る。ここには3種類の魔物が現れるけれど、クレリアの装備があれば問題なく進めるはずだ。ななめ移動を利用した戦闘に慣れるために、練習のつもりで魔物との戦いを経験しておくのもいいだろう。

峠を道なりに進み、東から北に進むと国境の砦の入口にたどり着く。ここでは、カーナやロムン帝国兵士との出会いが待っている。オートイベントなので特にすることはないけれど、彼らとはこれからも何度か会うことになるので、セリフを聞き逃さないように。

またこのイベント後は、しばらくプロマロックの街に戻れないので、何かやり残したことがあるのなら、今のうちに街に行っておいた方がいいだろう。

▲HPが少なくなったらすぐに回復。慣れないうちは慎重に戦うことを心がけること。

▲ロムン帝国の兵士にからまれていたカーナ。彼女と別れると砦の方からロムン帝国の兵士たちが……。

国境の峠

プロマロックの街と国境の砦をつなぐ峠。途中に1か所だけ分かれ道があるものの、基本的に1本道なのでまず迷うことはないだろう。

街の北にある湖には、ちょっとしたイベントが隠されている。街ですべての人に話を聞いているならこの意味がわかるはずだ。

また、道から少しはずれるとすばらしい景色が見られるので、観光がてらに足を伸ばしてみると楽しいかもしれない。

MAP DATA

HP回復	する
出現する魔物	ジノーバ
	アレン
	モーガン

砦からの脱出

砦の入り口で起こるイベントが終わるとゲームは砦の中の牢屋から再開する。だが、ここでは同じ牢屋にいるデュレンに話しかける以外にできることはない。

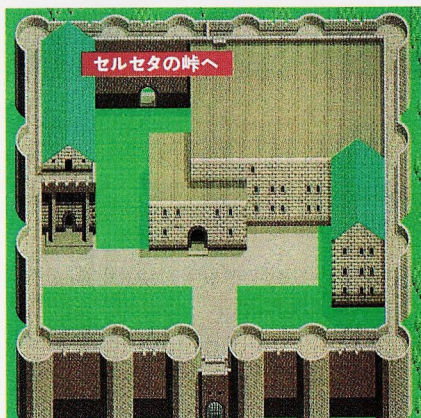
彼は、自分がどうしてここにいるのかを話してくれる。またこの話の中には、黄金の都についての話題があるので、チェックしておくといい。黄金の都は、これからの冒険にからんでくる重要なキーワードとなるはずだ。

この後カーナの助けによって牢屋から脱出したら、中庭の北にある出口から外へ出よう。

◀デュレンはつかみどころのない、不思議な男だ。

◀ロムン兵をかわして北の出口をめざそう。

国境の砦

ゲームでは砦の内部も登場するけれど、牢屋から中庭まではカーナが連れてきてくれるので省略。砦の内部のマップは92ページに載っているので、気になる人はそちらを見てほしい。

カーナに連れられて出てくるのは、マップの中央にある建物。ここから北に進み、出口を越えれば砦から脱出できる。

セルセタの峠へ

またこの時点では、アドルたちが出てきた建物を含めて、2つの建物には入ることはできない。砦の南にある門も通れないので、プロマロックの街に戻ることもできなくなっている。

つまり、このマップになったら北の門を通ってすぐに外に出るのが得策だということ。もちろん、どこからともなくあらわれるロムン兵と戦ってもいいけれど、やつらはなかなか手強いぞ。

MAP DATA

HP回復　　する

出現する魔物　ロムン兵士

[プロマロックエリアに出現する魔物データ]

ジノーバ
1
25
22
8
5
2

アレン
1
25
23
6
6
2

モーガン
1
30
23
8
7
2

ロムン兵士
2
20
23
8
3
2

アリエダ

***国境の砦から脱出したアドルは、
カーナとの再会を約束してセルセタの峠に向かう。
だが、アドルはまだ知らない。闇でうごめく陰謀の実態を……。***

火の村・アリエダ

セルセタの峠を南に進むとアリエダの村がある。ここは、国境の砦でアドルを助けてくれたカーナが住んでいる村だ。

村ではカーナ、フレア＝ラル、村長と話をすると、次に何をすればいいのかがわかるはずだ。ただし、話しかける順番が決まっているので、違う順番で話しかけても重要なことを教えてくれない。

たとえば、いきなり村長のところに行っても軽くあしらわれてしまうだけだ。何回もいろいろな人に話しかけてみて、重要な話が聞けるまでねばってみよう。

◀イースでの戦いのときに協力してくれた、フレア＝ラルと再会。

セルセタの峠

国境の砦とアリエダの鉱山をむすぶ峠。途中に２つの分かれ道があり、南にある分かれ道をさらに南に進むとアリエダの村に行ける。アリエダの村で売っている装備を買うのなら、ここでゴールドをかせぐといいだろう。

MAP DATA

ＨＰ回復
する

出現する魔物
アゴラム
ゲルガー

レムノスと魔物

村長から話を聞き、鉱山の鍵を手に入れたらアリエダの鉱山へ行こう。目的は、村長の息子のレムノスを探すことだが、鉱山にひそんでいるらしい魔物を倒すことも、ここでは重要なポイントだ。

鉱山は、北の出口から村を出て西に進んだところにある。ただ、鉱山へ行く前にある程度の準備をしておいた方がいいかもしれない。ここでのレベルにもよるが、鉱山ではきっと苦戦をしいられるはず。国境の砦で手に入れた装備だけでは心細いだろう。

そこで、アリエダの村ではせめてプレートメイルくらいは買っておきたいところだ。もし薬草を使ってしまっているなら、これも補充しておいた方がいいぞ。

◀武器と防具の店で装備の強化。買うなら剣、鎧、盾の順がいい。

◀村長の息子を探し出すためにアリエダの鉱山をめざそう。

火の村・アリエダ

村には北と西の2か所に出口があるが、最初は北の出口しか利用できない。樹海方面につながっている西の出口は、鉱山であることをしてからでないと通れなくなっている。

利用できる施設は武器と防具の店と病院。武器と防具の店では、ここまでに手に入るものよりワンランク上の武具をあつかっているので、ぜひ装備の買い替えをしておきたい。

病院では薬草を売っている他に治療ができる。だが、HPの回復は時間がかかってもフィールド上でした方が安あがりだ。

SHOP DATA

武器と防具の店	
LONG SWORD	400G
BUCKLER	200G
PLATE MALE	600G
病院	
薬草	100G
治療	80G

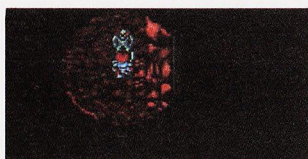
暗闇の恐怖

鉱山の鍵を使って中に入ったら、まずしなければいけないことはセーブ。魔物がたくさんいるうえに、止まっていてもＨＰが回復しないダンジョンでは、こまめにセーブをすることがとても大事だ。

これを忘れると、魔物を倒して得た経験値やゴールドだけでなく、苦労して手に入れたアイテムをもう１度取り返さなくてはいけなくなる。めんどくさいようでも、セーブだけはちょくちょくしておくこと。

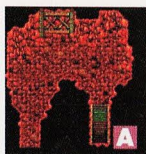
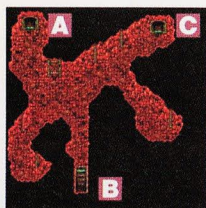
入口でセーブが終わったら、道なりに進んでいこう。途中にいくつもの分かれ道があるので、下のマップを見ながら慎重に進まないと現在位置がわからなくなってしまうぞ。

鉱山の奥には、ボスがいる部屋の入口がある。ここに入るとボスとの戦いが始まるので、入る前に装備の確認をしておこう。

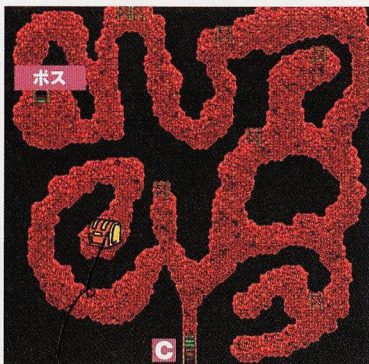
ボスを倒すことができれば、その後に起こるイベントで、村長の息子のレムノスがどこに行ったのか、きっとわかるはずだ。

◀見える範囲がせまい分、戦闘がシビア。すばやい判断力で切り抜けよう。

◀ボスは今までに戦ってきた魔物とは比べものにならないくらい強力だ。

アリエダの鉱山

鉱山では自分のまわりが少し見えるだけなので、ほとんど手探り状態で進まなくてはいけない。ほんの短い道でも、あせってしまうと現在位置がわからなくなってしまうことがあるほどだ。こうなると現在位置を確認することが大変なので、ゆっくりと、マップを見ながら少しずつ進むといいだろう。

MAP DATA

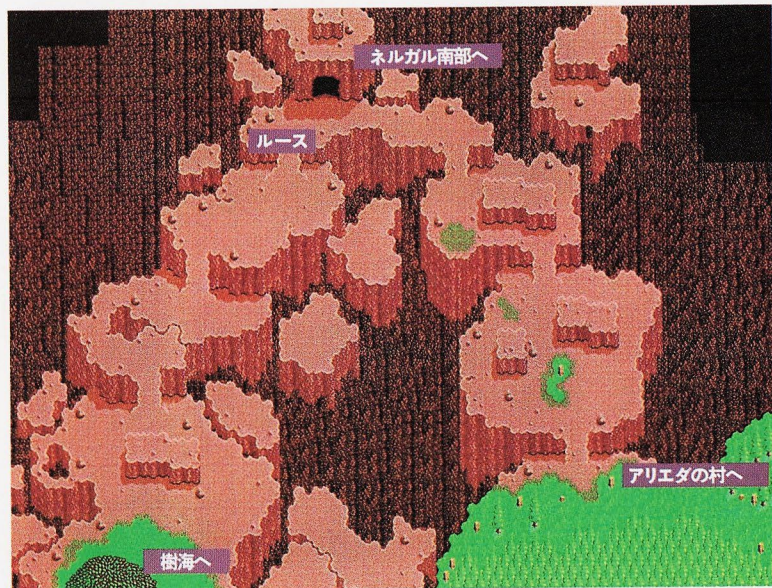
ＨＰ回復	しない
出現する魔物	ギリアム
	ゾッド
	クリーピング・クリーチャー

セルセタの峠へ

炎の山南部1

基本的に魔物はいないので、特に注意する点はない。アリエダの村からスラノの墓をめざすなら、ひたすら北へ進めばいいだけだ。

樹海方面へつながっている南西に進むには、スラノの墓で、あることをしなければいけない。それまでは、カーナに呼び止められて行けないようになっているぞ。

MAP DATA

HP回復	する
出現する魔物	なし

ネルガル南部へ
ルース
アリエダの村へ
樹海へ

スラノの墓をめざして

アリエダの鉱山でボスを倒してからアリエダの村に戻ると、今度はスラノの墓に行くことになる。

スラノの墓に行くには村の西の出口を出て、炎の山南部、聖地ネルガル南部を越えなければいけない。かなり長い道のりなので、やはり装備を買い替えるなどしてそれなりの準備をした方がいいだろう。

炎の山南部まで行くと、カーナとパーティを組むことになる。これ以降しばらくはカーナがアドルの後をついてきて、魔物が近づいてくると勝手に戦ってくれる。ただし、その分の経験値とゴールドは手に入らないので、カーナにまかせっきりにしておくとレベルがぜんぜん上がらず後で苦労することになるぞ。

◀闇の一族に狙われているスラノの墓へカーナは単身乗り込む。

◀聖地ネルガル南部では、カーナをうまく使えばかなり楽に進める。

聖地ネルガル南部

　溶岩が流れる炎のダンジョン、聖地ネルガル南部。立体構造になっているので、見た目よりもかなり複雑になっている。

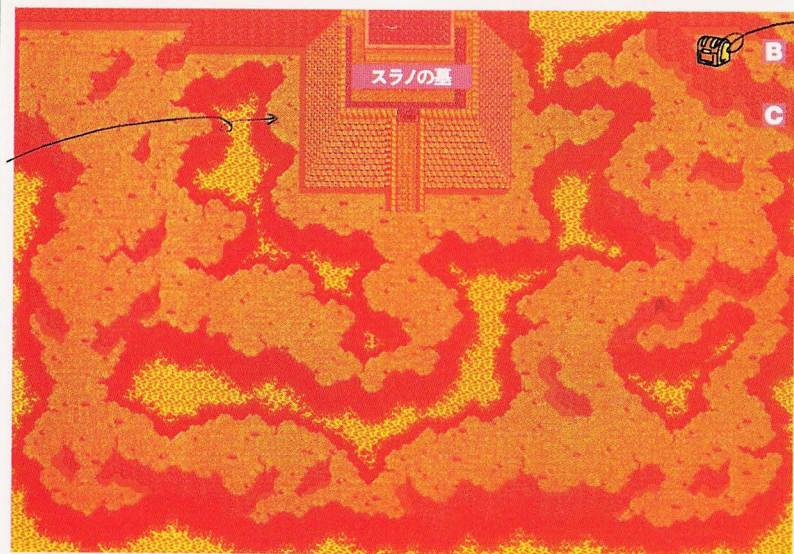
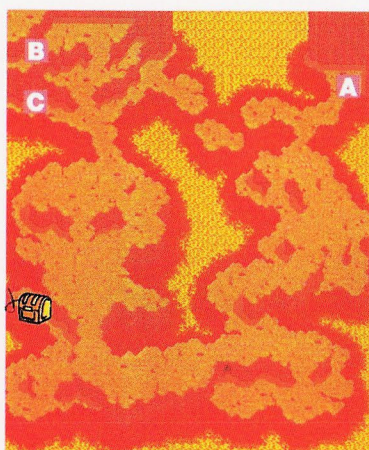
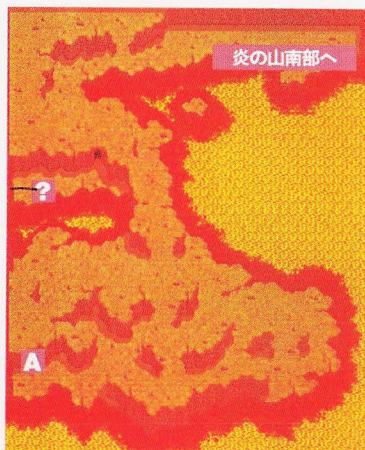
　マップ中の[C]の部分は、溶岩によって通行止めになっているのでなんらかの対処法が必要だ。

MAP DATA

ＨＰ回復	しない
出現する魔物	ドーマン／ハロス ダンダル／バーントルー ゴーレム フレイム・フリンガー

スラノの墓

B

C

セルセタの五忠臣

聖地ネルガル南部を抜けスラノの墓まで行ったらそのまま奥へ。道が右と左に分かれているが、どちらを進んでも同じ場所へ出るぞ。

さらに進み、階段の上にある石碑に触れると、ワープをしてボスとの戦いが始まる。下にある魔物データを参考にしながら戦えば、ノーダメージで勝つことも不可能ではない。

◀ファイアーの魔法はこれからの戦いに欠かせない重要なアイテムだ。

ボスを倒すと、石碑の前でスラノからメッセージとともにファイアーの魔法の杖を授かることになる。すぐに装備して戦いに備えよう。

[アリエダエリアに出現する魔物データ]

アリエダエリアに出現する魔物たちは、これまでのエリアに出現する魔物と比べると格段に強くなっている。そのかわりにより多くの経験値とゴールドが手に入るので、がんばって倒そう。ただしダンダルとバーントルーは炎の属性なのでファイアーの魔法は効かないぞ。

アゴラム

アゴラム
2
45
25
8
17
3

ゲルガー

ゲルガー
2
50
29
8
17
3

ギリアム

ギリアム
3
50
29
8
17
3

ゾッド

ゾッド
4
80
30
8
18
10

ドーマン

ドーマン
6
35
36
12
18
18

ハロス

ハロス
6
50
36
14
20
18

ダンダル

ダンダル
7
20
35
12
25
24

バーントルー

バーントルー
8
40
36
15
30
20

ゴーレム

ゴーレム
7
140
32
16
20
20

クリーピング・クリーチャー

クリーピング・クリーチャー
5
180
—
—
250
0

ボスの弱点は本体の赤い部分。ここを剣で攻撃すればいいわけだ。ただしダメージを与えると弱点は体の下から上へと移動するので連続でダメージを与えることはできない。ボスのまわりをクルクル移動して下、上、下……という感じでダメージを与えよう。

フレイム・フリンガー

フレイム・フリンガー
8
200
—
—
400
0

弱点の鎧を剣で攻撃すればいいのだが、鎧の中に炎が入っている状態で攻撃するとダメージを受けてしまうぞ。ボスが投げるオノをよけるには、画面の下の中央近くで待機して、オノが飛んできたら上へ半円を描くようにして移動するといい。

ユペル

果てしなく広がる樹海。それは、まるでこの世のすべてを拒絶しているようにも見える。樹海はセルセタの地にある何を守ろうとしているのだろうか……。

■樹海への道

スラノからファイアーの魔法を授かったら、聖地ネルガルから抜け出そう。途中で起こる地震によって地形が変わっているので、まっすぐ東をめざせば出口へたどりつくはずだ。

外に出るとカーナから風のフルートをもらい、その後、彼女と別れる。ここでいきなり炎の山南部の南西を通って樹海に行ってもよさそうなものだが、やはり、いったんアリエダの村まで戻った方がいいだろう。

レムノスや村長と話しておけば、これからの冒険に役に立つことが聞けるはず。もちろん樹海の中にあるユペルの村のことも、だ。

◀病院に行くとレムノスと話ができる。樹海へ行く前に会っておこう。

炎の山南部2

「炎の山南部１」でカーナと別れた後だと、このマップに進めるようになる。ここから先に広がる樹海では、マップ上でＨＰを回復できないので、なるべくここでＨＰを最大まで回復させておこう。ただし、止まっているときは魔物からの攻撃に注意。

MAP DATA

ＨＰ回復	する
出現する魔物	ドーマン リーパー

■緑の迷宮

セルセタの樹海は、これまでに通ってきたマップとは比べものにならないくらいやっかい。地形が複雑なうえに、樹海の木々のせいで地表が見えにくくなっているからだ。

とはいえ、葉の下にいるキャラクターは透けて見えるようになっているので、注意深く見ていれば魔物の存在にも気がつくはずだ。

進行方向にファイアーを撃ちながら進むと、魔物に不意をつかれなくてすむので、MPに余裕があるならこの方法がいい。ダメージを最小限に抑えられるぞ。

進路としては入り口から北に進み、東、北へと進めばいい。ただし、途中で上層から下層、また上層へという移動をしなければいけないので、かんたんにはいかない。目の前にある上層に行くには、かなり遠いところにある通路を使わないといけない場合もある。下のマップを見ながら正解ルートを探し出そう。

またここには薬草が入っている宝箱があるので、炎の山南部２まで戻る余裕がないときは取りに行こう。

◀HPに注意しながら慎重に樹海を進もう。

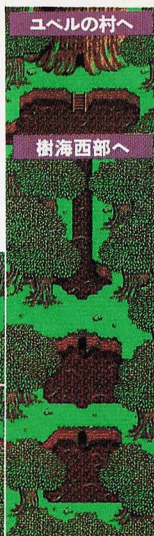
◀薬草でHPの補給をするのもひとつの手だ。

セルセタの樹海南部

聖地ネルガル南部と同じように、マップは二層構造になっている。だがこのマップでは、所々にある通路を使って上層と下層を行き来しなければいけない。また木の裏側など、一見通れなさそうなところを移動しないといけない場合もあるので、まわりをよく見ながら進もう。

MAP DATA

ＨＰ回復　　しない

出現する魔物　リーパー／ス・フラン

大樹の村・ユペル

ロダの大樹の上にある村。三層構造になっていて、それぞれの層を階段を使って移動する。ショップなどの施設は1つもなく、入れる家も真ん中の層の西にある家と村長の2軒だけ。

木の上には聖地ロダがあるが、いきなり行こうとしても通路の前に立っている村人に止められてしまうので、先に村長の家に行くこと。

樹海とともに

樹海の終点（西に進むこともできるが、沼が行く手をはばんでいる）にはロダの大樹という木がある。この木の根本にある入口から入ると上層に上ることができ、その先にはユペルの村がある。

ここでは村人から話を聞くことしかできないので、全員に話しかけておこう。村はそんなに広くないので時間もかからないはずだ。

村長の家に入ると、この木の上にいる賢者ラメスに会うという、大事な使命を託されることになる。この話を聞いた後、上の層にある通路を通ってロダの大樹に行くと、ラメスのほこらで彼から伝承を聞くことができる。伝承ではセルセタの歴史が語られるので、しっかり聞いておくこと。その後は、さらに上をめざしタリムの墓へ進めばいいぞ。

◀ユペルの村の村長の話を聞けば、ロダの大樹へ行くことができる。

◀伝承ではセルセタ誕生から混迷の時代をむかえるまでが語られる。

ロダの大樹

ユペルの村と聖地ロダを結ぶダンジョン。いくつもの階層とそれを結ぶ階段によって構成されている。分かれ道はさほどないので、聖地ロダへの入り口までかんたんにたどりつけるだろう。

途中に出現する魔物たちはアドルと縦横の軸が合うとすばやく移動する。つまり、なかなかファイアーの魔法が当たらないのだ。そんなときは、タメ撃ちを使って攻撃をするといいだろう。

ラメスのほこらでは止まっているとＨＰが回復する。伝承を聞きに行くだけでなく、回復ポイントとしても利用しよう。

MAP DATA

ＨＰ回復	しない
出現する魔物	スリンガー
	エリミオン

聖地ロダ

ロダの大樹のさらに上層にあるダンジョン。ロダの大樹と同じく、いくつもの階層とそれを結ぶ階段で構成されているが、分かれ道はあまりない。目的のタリムの墓までは迷わずたどりつけるはずだ。

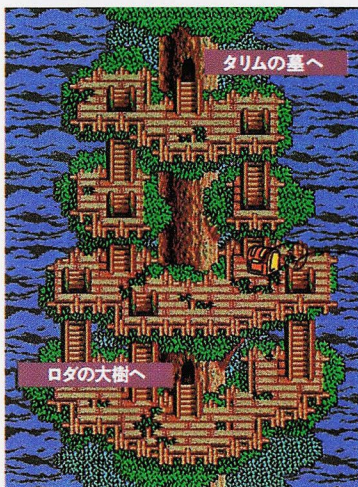
ただし、ここに出現するヴィグドはなかなかの強敵なので、気を抜いているとすぐに死んでしまう。慎重に少しずつ移動しないと、先には進ませてくれないだろう。

また、ここでの戦いがつらいようなら、それはレベルが低い証拠。ロダの大樹に戻って、少し経験値をかせいだ方がいいだろう。

◀端に追い詰められると一気にHPが減ってしまう。

MAP DATA

ＨＰ回復　　しない

出現する魔物　ヴィグド／ウッド・ワーダー

[ユペルエリアに出現する魔物データ]

ドーマン

ドーマン
6
35
36
12
18
18

リーバー

リーバー
8
70
40
16
30
22

ス・フラン

ス・フラン
8
50
40
15
35
20

スリンガー

スリンガー
9
100
40
20
40
26

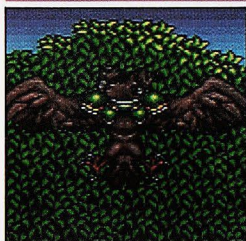
エリミオン

エリミオン
9
90
38
20
30
22

ヴィグド

ヴィグド
9
70
41
22
32
24

ウッド・ワーダー

ウッド・ワーダー
11
180
—
—
700
0

ウッド・ワーダーは空を飛んでいるので、剣での攻撃はきかない。ファイアーの魔法を当ててダメージを与えよう。

ボスの行動パターンは①通常の体当たりの攻撃、②３方向に飛ぶ羽を両翼から放つ、③炎に包まれての体当たり、④自分のまわりに羽を浮かべる、の４つ。

完全な安全地帯はないものの、画面中央の上の方にいると攻撃をかわしやすく、かつダメージを与えやすい。ボスは画面の左右の端で一時停止するので、このときにファイアーを連射すれば、一気にダメージを与えられるはずだ。

ラパロ

闇のなかでうごめいていたものが、ついにその姿を現すときがきた。樹海が嘆き大地が震えるとき、少女は丘の上で何を想うのだろう……。

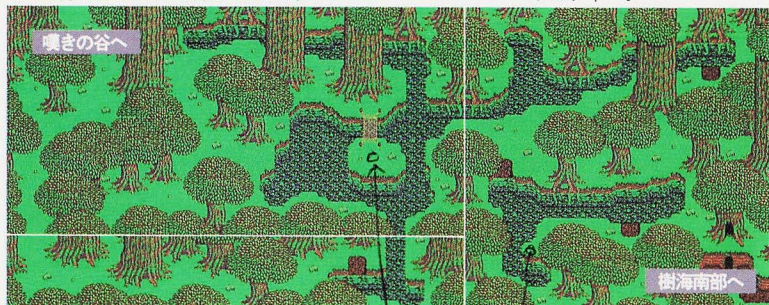
沼地を越えて

樹海南部から西部へ進むには、沼の中に入らなければいけない。これまで水の中を泳ぐ手段はなかったが、手に入れたばかりのアイテムを利用すればなんなく進める。ただし、MPがなくならないように気をつけよう。

セルセタの樹海西部

このマップも、実際は線が引いてあるところで画面切り替えになる。意外なところに意外なものが隠されているので探してみよう。

MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	ホーキュリー
	メルディーボール

■罠、そして出会い

樹海を北西から抜けてそのまま北に進むとつり橋がある。ここをさらに北に進むと闇の一族のガディスが登場し、一気に嘆きの谷まで移動することになる。

彼らはこれからも戦うことになる宿敵なのだが、この時点でこうなってしまうのはどうしようもない、とだけ書いておこう。何が起こるのかは、自分の目で確かめてほしい

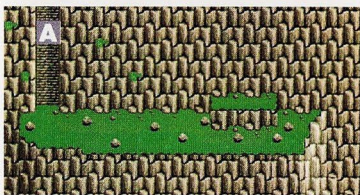
その後、谷を上り北に進むとありし日の丘でリーザという少女に出会う。彼女は自分がラパロの村に住んでいることなどの他に、悩みごとをアドルに打ち明ける。この話の中には大事なことがいくつかあるので、よく聞いておいた方がいいぞ。

この後の冒険の中で、きっと彼女が言っていたことの意味がわかるはずだ。

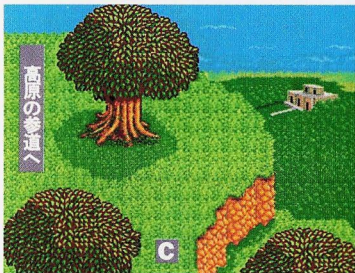
◀ガディスは闇の一族の中でも戦闘能力は1番。手強い相手になりそう。

◀リーザには何か悩みごとがありそう。だが今は何もしてあげられない。

嘆きの谷／ありし日の丘

マップ内のBとCの途中にある分かれ道以外はまったく1本道。魔物も出現しないので、どんどん進もう。分かれ道を東に進むとガディスと出会ったつり橋に行くことができるぞ。

ありし日の丘にいるリーザには話しかけなくても先に進めるが、きっと後悔することになる。やはりここで話しかけておいた方がいいだろう。

MAP DATA

HP回復　　　する
出現する魔物　なし

少女の想い

リーザと別れてから高原の参道を南、西と進んでいくと別れ道がある。ここから北に進めばラパロの村に行き、西なら雷雨の聖域を経て聖域の城だ。

ただし、ラパロの村に行ってからでないと聖域の城には入れないので、はじめてきたときは北に進んでラパロの村へ行った方がいいだろう。ラパロの村では久しぶりに装備の買い替えができるので、これまでにかせいだゴールドで新しい防具を買っておくのもいい。

またこの村にあるリーザの家に行くと、彼女が行方不明になっていることがわかる。さらに村長の家では聖域の城についての話が聞ける。となれば、めざす場所はどこなのか、もうわかっただろう。

目的の場所でリーザと再会できるが、同時にいろいろなことが起こる。物語前半のヤマ場なので、入り組んだダンジョンに負けずにがんばって進んでほしい。

◀高原の参道には弾を撃ってくる魔物がいる。気が抜けない難所だ。

◀防具を買っておけばさらなる強敵とも安心して戦えるようになるぞ。

◀雷が絶え間なく落ちる雷雨の聖域。この先にある建物といえば……。

高原の参道

ラパロの村と雷雨の聖域への分かれ道以外は一本道。地形的な問題はまったくないが、出現する魔物がやっかい。なんといってもヴォルガンは弾を撃ってくるうえにファイアーの魔法がきかないのだ。こいつを無理に倒していこうとすると逆にダメージを受けてしまうので、相手にせずにやり過ごした方がいいかもしれない。相手にするならラパロの村で装備を買い替えてからだ。

MAP DATA

HP回復
する

出現する魔物
ディルボック
ヴォルガン
エリアル

大地の村・ラパロ

SHOP DATA

防具屋		道具屋	
LARGE SHIELD	1500G	薬草	100G
LORICA	2000G	ロダの実	200G
		バトゥの灰	800G

雷雨の聖域

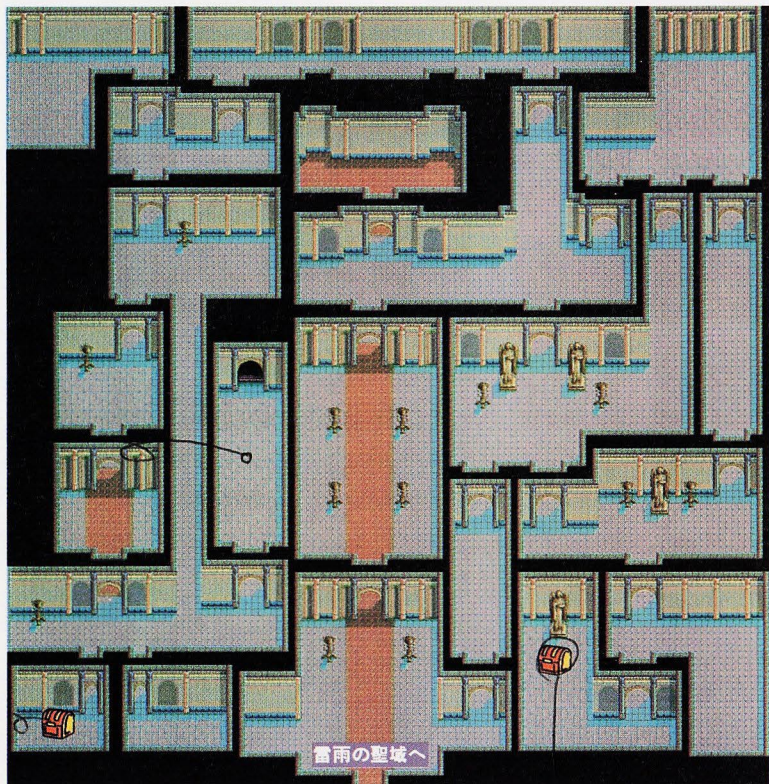
雷雨の聖域からは聖域の城と流砂(りゅうさ)の渓谷(けいこく)へと行くことができる。ただし流砂の渓谷へ続いている道は、あることをするまで開かないので、それまでは聖域の城しか入れないぞ。

出現する魔物のなかにデミアムがいるが、こいつはファイアーの魔法がきかないうえに移動スピードが速い。接近戦になるのはしかたがないが、相手の動きに合わせて半キャラずらしをするのがむずかしい。どうしても不利な戦いになりがちなので、自分のレベルが低いうちは相手にしない方がいいだろう。

MAP DATA

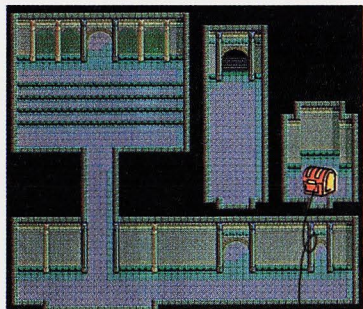
HP回復
しない
出現する魔物
エリアル
デミアム

聖域の城

雷雨の聖城へ

全体を一度に見るとむずかしそうに感じないが、実際にこの中を歩いてみると大変なことがわかるはずだ。同じような地形が続くうえに魔物が次々と現れるので、⑪ボタンでウィンドウを出して画面を止めないと、ゆっくりと現在位置を確認することさえできない。最後に登場するボスもかなり手ごわいぞ。

MAP DATA

ＨＰ回復　しない

出現する魔物　イーグ／ウィル・クィル
ザ・マザー・オブ・モンスターズ

流砂の渓谷1

砂の上に乗ると南に流される。目的地も南なので別に問題はないが、途中にある宝箱を取るときや大地の村に帰りたいときなどは、砂の上にある島から島へ渡りながら北をめざさないといけない。砂の上にいるときは方向キーを上に押すと止まっていられるので、いざというときは利用しよう。逆に方向キーを下に押すと砂の上を速く移動することができる。こちらは先を急ぎたいときに利用できる。

MAP DATA

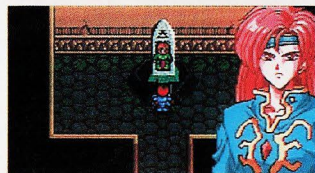
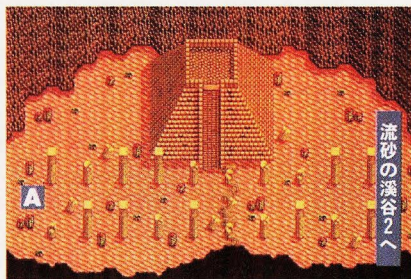
HP回復	しない
出現する魔物	ヴェッケン／アーシァン アース・エレメント

思いがけない再会

聖域の城から大地の村に戻ると、村長からあるアイテムをもらうことができる。これで、雷雨の聖域から流砂の渓谷方面へ進めるようになるのだ。

流砂の渓谷では国境の砦で会ったデュレンと再会できる。彼に話しかけると、ミーユの墓へ入るための重要なヒントを聞くことができる。念のために書いておくと、ミーユの墓への入口は下のマップの中にはまだないぞ。

ミーユの墓では、これまでと同じように五忠臣の試練としてボスキャラ戦が待っている。ボスに勝つことができれば、行ったことがある場所に一瞬で移動できるワープの魔法が手に入る。これからの冒険に欠かせない便利な魔法なので、なんとしても手に入れよう。

◀砂の上の島に乗るときに、勢いあまって魔物にぶつからないように。

◀大地の呪術師ミーユはセルセタの未来をアドルに託しワープの杖を渡す。

[ラパロエリアに出現する魔物データ]

ホーキュリー	
	10
	100
	50
	20
	35
	24

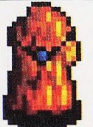
メルディーボール	
	10
	80
	45
	18
	36
	24

ディルボック	
	11
	40
	60
	20
	48
	28

ヴォルガン	
	12
	100
	50
	20
	42
	30

エリアル	
	12
	60
	50
	24
	35
	16

デミアム	
	13
	70
	65
	25
	52
	32

イーグ	
	13
	60
	55
	28
	60
	28

ウィル・クィル	
	13
	60
	75
	25
	75
	32

ヴェッケン	
	15
	160
	80
	24
	88
	45

アーシァン	
	15
	80
	60
	30
	76
	40

ザ・マザー・オブ・モンスターズ

ザ・マザー・オブ・モンスターズ
15
130
—
—
2000
2000

攻撃方法はやはりファイアー。剣での攻撃はいっさい通用しない。弱点は本体からときどきあらわれる頭。ここにファイアーを当てればいいのだが、2本の触手がファイアーをさえぎるように動いているのがやっかいだ。2本の触手が頭から離れた瞬間をねらって、ファイアーを一気に撃ち込もう。

ボスは触手による直接攻撃だけでなく、3つの貝を降らせるという攻撃方法も持っている。それぞれの貝はアドルをねらって弾を撃ってくるうえに、体当たりをしようと近づいてくる。3つの貝に、いっぺんに弾を撃たれるとよけるのが難しいので、貝が降ってきたらすぐにファイアーで対処しよう。攻略は難しくないが、時間がかかるので根気が必要だ。

アース・エレメント

アース・エレメント
17
250
—
—
2000
0

ボスの行動パターンは①頭としっぽを砂の上に出し、しっぽからレーザーを発射する②砂の中から飛び出しすぐに砂の中に消える、という2種類。ちなみに②のパターンは、砂の外に出ている時間が短い場合と長い場合がある。

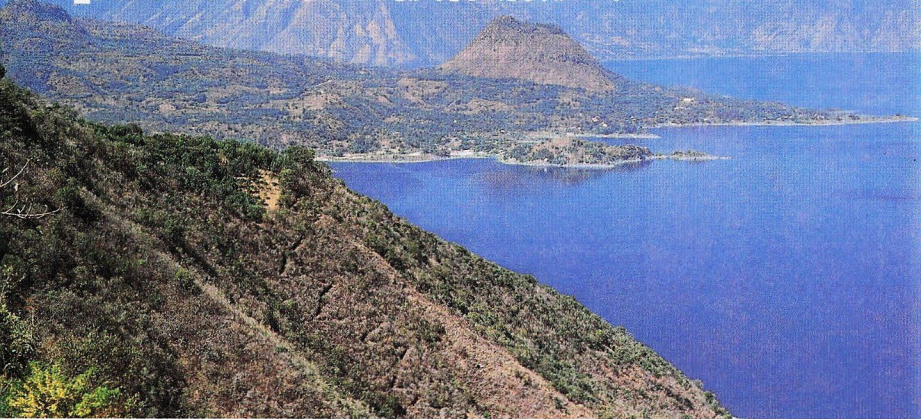
ファイアーの魔法はまったくきかないので、①のパターンのときにレーザーをよけてからしっぽを剣で攻撃するのがいいだろう。また②のパターンのときも出現するときと砂の中に消える一瞬だけダメージを与えられる。ただしタイミングが非常にシビアなこと、しっぽでなく本体にぶつかると逆にダメージを受けてしまうことなどから、無理をしてまで攻撃をする必要はないと思われる。

[イース4コマ劇場]

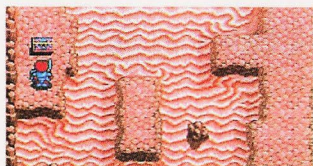
ファイアー編

まんが/白亥志郎

リブラ

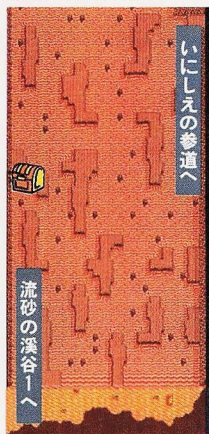
湖畔に浮かぶ遺跡は、
セルセタの歴史をどれだけ見てきたのだろうか。
そして、あとどれだけ見ていることができるのだろうか……。

■流砂の中で…

ミーユの墓を抜けると流砂の渓谷2へ出られる。今度は砂の流れに逆らって北に進まなければいけないので、なかなか大変だ。右にあるマップを見ながら、どの島を使えばすんなり出口まで行けるかを考えてみよう。

島に上陸するためには、島のとなりで方向キーを少しの間押しっぱなしにしておかないといけない。上陸したつもりで方向キーを離してしまうとそのまま南に流されてしまうぞ。逆に、方向キーをいつまでも押していると島の向こう側に出てしまうので気をつけよう。

◀このマップの中には宝箱もある。中にはめずらしいものが入っているぞ。

流砂の渓谷 2

MAP DATA

ＨＰ回復	しない
出現する魔物	ヴェッケン

いにしえの参道

流砂の渓谷2、水の村・リブラ、還らずの遺跡、氷の山方面へとつながるマップ。これといった特徴もなく、分岐点としての役割しかない。

ただし、4つのマップの分岐点だけにこのマップには何度も足を運ぶことになる。どの道がどこへつながっているのかをおぼえておくと、ゲームがスムーズに進むぞ。

MAP DATA

HP回復	する
出現する魔物	ゴラン イシュラン

ジェフとティム

リブラの村まで行って村人に話を聞いてみるとジェフの孫のティムが魔物に襲われていることがわかる。ジェフは、1人でティムを助けに行ったようだが、この場合やはり手助けしないわけにはいかないだろう。場所は氷の山だというから、村を出てから北西に進めばたどりつけるはず。

ミーユの墓でワープの魔法を手に入れたのだから、氷の山へ行く前に他の街で装備を買い替えるのもひとつの手だ。

水の村・リブラ

はじめてこの村に来たときは、南にある広場に村人が全員集まっているはず。そのせいで、村の他の場所には人がいないのだ。

ただし、1回家の中に入ると、村人は散らばってしまう。話を聞く手間が大変になってしまうので、村人が集まっているうちに全員に話を聞くといいだろう。

北東にあるギリアムの家は入ることはできるものの、話はろくにしてもらえない。ただ、ギリアムには後で世話になるので家の場所だけはチェックしておこう。その西にある家は村長の家なのだがこの時点では誰もいない。ティムの件が完璧に片付いてからもう1度訪ねてみよう。

◀ティムの件で村人が集まっているので全員に話を聞いておこう。

■秘められし過去

氷の山を北に進むと東西に道がのびている。どちらに行っても洞窟の中に入れるのだが、東の入口から入ると行き止まりになっている。すぐにティムのところに行きたいのなら、西から洞窟に入らなければいけない。

洞窟の中を道なりに進むとさらに入口がありその奥でジェフと、氷の魔物につかまっているティムに出会う。そして、ティムを助けようとするとボスとの戦闘が始まる。

ちなみに、ボスがいる部屋からはいつでも出られるので、危なくなったら下にある出口から外に出るといい。違う装備で戦いたいときなどは、これをおぼえておくと便利だ。ただ、それまでボスに与えたダメージはすべて帳消しになってしまうので、次に戦うときは1からやり直しだ。

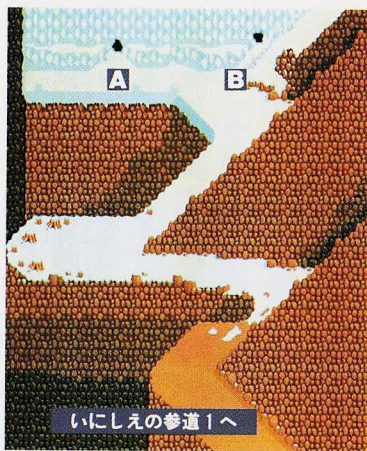
ボスを倒すと、その先にあるヴェヌスの廃村に行けるようになる。ここには、その名の通りほとんど人がいない。村のいちばん奥にある家の中に親子がいるだけだ。

だが、じつはこの家にいる赤ん坊はセルセタの伝承を伝える賢者なのだ。ロダの大樹にいたラメスのように、彼はセルセタの歴史をアドルに語ってくれるぞ。

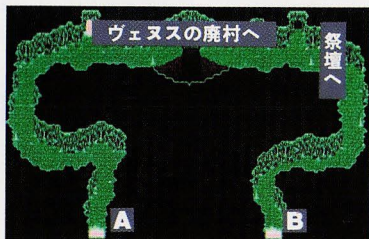
◀心配そうに外で待つジェフのためにも氷の魔物からジェフを取り戻そう。

◀賢者エンゾ（赤ん坊）から殺戮王アレムと勇者レファンスの話が聞ける。

氷の山

洞窟には入口が2つあるが、最初に来たときは東の洞窟に入る必要はまったくない。ただし、あるアイテムを手に入れてからあることが起こるまでの間にここに来ると、東の洞窟から闇の祭壇へ行くことができる。アイテムを手に入れる前に来てもだめだし、あることが起こってからでは遅すぎるということだ。中にはどこかで見たことがある祭壇と宝箱があるが、ここに来なくてもクリアはできるぞ。

出現する魔物の中にいるニヴォルガンはふだんは姿が見えない。ぼーっとしているとダメージを受けてしまうので常に動いていよう。

MAP DATA

HP回復	する（フィールド）
	しない（洞窟）
出現する魔物	ストーカー／ニヴォルガン
	アビウス／アイス・イミュアラー

■魔物の毒

ボスを倒し、賢者エンゾから伝承を聞いたらリブラの村へ。ジェフとティムの2人はまだいないが、じきに戻ってくるはずだ。

だが、ここでティムの様子に変化が起こる。魔物の毒がティムを石に変えつつあるのだ。ティムを助けるためには医者の力が必要だが、この村に医者はいない。どうすればいいかは、これまでの冒険を思い返せばわかるだろう。そう、あの村へ行ってお医者さんを連れてくればいいのだ。

◀やっと魔物から解放されたと思ったら、今度は毒にやられてしまった。

◀フレア＝ラルがいたのはどの村か、ちゃんとおぼえているだろうか？

静寂の湖1

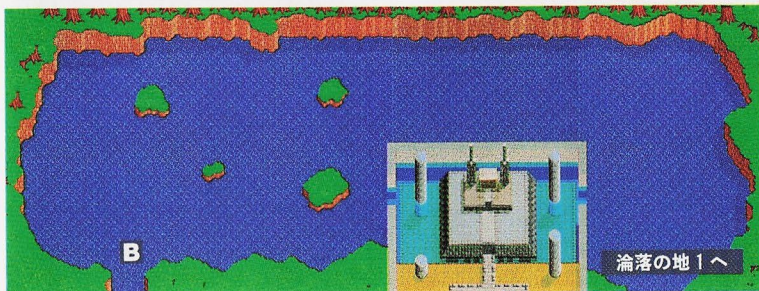
リブラの村と淪落の地1を結ぶ湖。湖の中には小さな陸地がいくつかあり、宝箱が置いてあるところもある。この宝箱には貴重な防具が入っているので、忘れずに取っておこう。

マップ中のA地点とB地点の間にある中島には、ラディーの墓への入口がある。だが入口は封印されているので、あるアイテムを使わないと入ることはできない。このアイテムが手に入るのは中盤から後半にかけてなので、はじめてここを訪れたときは、中に入るのはあきらめよう。

北部に見えるのは湖畔の遺跡だが、見えるだけでここからは入ることができないぞ。

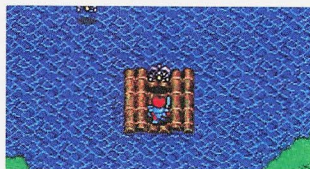
MAP DATA

ＨＰ回復　　する

出現する魔物　ヴォーグズ

■原種をもとめて

静寂の湖はリブラの村の北に広がっている。中央にあるラディーの墓を基点に南部、北部と分かれているが、はじめてここに来るときはいかだに乗っているので自由に動きまわることはできない。いかだは水の流れにまかせて移動するので一定のコースしか通らないのだ。

湖から滝を通って淪落の地まで来ると、あるイベントが起こってアドルは魔物にされてしまう。さらにこの状態では魔法が使えないのだ。つまりワープの魔法を使ってリブラの村に戻ることができないというわけだ。

本来の目的であるセルセタの原種も、人間の姿に戻るための秘密も北西にある洞窟の中にあるので、中に入ってみよう。ちなみに魔物とはいえ、ルーと違い敵にぶつかると戦闘になる。気を引き締めておいた方がいいぞ。

◀湖の上にいる魔物とはいかだの上で戦う。せまいので慎重に戦おう。

◀魔物にされている状態でルースを呼ぶと、驚いて逃げてしまう。

◀ここを進んでいけばセルセタの原種を見つけられるはずだ。

淪落の地 1

このエリアは静寂の湖から滝を経て来ることになる。いかにアドルとはいえ滝を上ることはできないので、ここ以前のエリアに戻るときはワープの魔法を使う以外方法はないぞ。

湖からこのエリアへ来ると滝壺の西側の地面に出る。西側には賢者アリアのほこらを抜けて聖母の洞窟、聖なる泉へと続く洞窟がある。逆に東側は淪落の地２へと続いているぞ。

MAP DATA

ＨＰ回復	する
出現する魔物	イーガ
	バロン

賢者アリアのほこら／聖母の洞窟／聖なる泉

マップ中のA地点からB地点までは一本道。ここに来るまでに、あるアイテムを1つ手に入れているはずだ。

B地点からは3方向に道が分かれているが、C方面へ進んでも行き止まりなので意味がない。となると、残るのはD方面か賢者アリアへの入口なのだが、先に賢者アリアに会っておいた方がムダな移動がなくていいだろう。

彼女にあってから先ほどの分岐点まで戻り、今度はD方面へ。ここから先は、広大な聖母の洞窟が待っている。

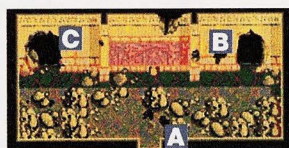
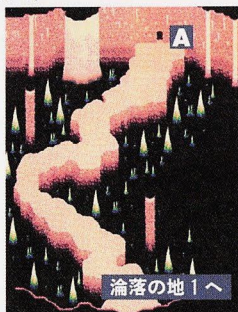
このマップは立体交差がたくさんあるものの、そんなに複雑な地形になっていないので、目的地にはすんなりたどりつけるはず。ただし目的地でちょっとしたアクシデントが待っていて一気に場所を移動することになるぞ。

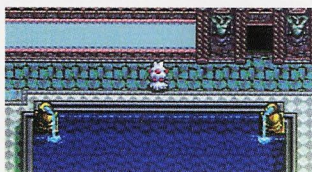
最後にこのマップからの脱出方法だが、壁をよく見ながら移動すると答えが見えてくるはずだ。

MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	ボグルス ソウル・オブ・アマンダ

最後の伝承

◀彼女が賢者アリア。最後の伝承ではセルセタ王朝の滅亡が語られる。

洞窟の中に入ると第3の賢者、アリアに会うことができる。ここでは最後の伝承を聞くことができ、その内容はセルセタに起こりつつある危機と密接に絡み合っているものだ。このあたりの歴史をよく把握しておくと、これからの展開がよりわかりやすく、物語を楽しめるのでしっかりと聞いておくこと。

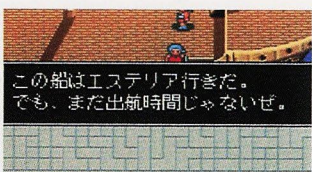
アリアから伝承を聞き終わったなら、さらに洞窟の奥へ進み、セルセタの原種を手に入れよう。その後、人間の姿に戻れるはずだ。

◀聖なる泉で人間の姿に戻ることができる。あとはリブラに戻るだけだ。

エステリア再び

セルセタの原種を手に入れ、人間の姿に戻ることができたらワープの魔法を使ってリブラの村に戻ろう。村の広場に近づくとフレア＝ラルが寄ってきて、いっしょにアリエダに向かうことになる。

このときオートでワープの魔法を使うことになるのだが、魔法を使うだけのMPがない場合はどうなるか……。なんと、フレア＝ラルがロダの実を使ってアドルのMPを回復してくれるのだ。これをうまく利用すると無料で、しかも一瞬のうちにMPを全回復させることができる。おぼえておくと、役に立つかもしれないぞ。

アリエダの村に着くと、今度はエステリアにいるクラーゼ先生の協力を得るためにプロマロックの街に移動することになる。ここから、船に乗ってなつかしのエステリアへ。

◀MPが25くらいならわざと20以下に減らしてから話すといいぞ。

◀プロマロックではある場所へ行かないと船が出航してくれない。

SHOP DATA／プロマロックの街

武器屋		道具屋	
LONG SWORD	450G	薬草	100G
GRADIUS	3000G	ロダの実	200G
防具屋		ヒホフの葉	400G
LARGE SHIELD	1550G	**取引所**	
TOWER SHIELD	2500G	ルビー	300G(売値250G)
LORICA	4000G	ネックレス	100G(売値50G)
REFLEX	2050G	トパーズ	(売値800G)

[リブラエリアに出現する魔物データ]

このエリアから、HPが100を超える魔物が続々と登場しはじめた。どいつもかんたんには倒せないので、戦うときは慎重に。氷の山に登場するニヴォルガンは、通常は透明なので奇襲を受けやすい。気をつけて戦おう。

ゴラン
16
100
80
30
88
40

イシュラン
16
100
70
30
82
36

ストーカー
16
60
70
10
120
60

アビウス
17
200
90
25
92
48

ニヴォルガン
18
150
90
30
110
56

ヴォーグズ
20
100
75
40
79
68

イーガ
20
110
90
40
84
62

バロン
20
200
90
30
72
75

ボグルス
21
200
90
30
82
84

ソウル・オブ・アマンダ
21
150
105
40
80
78

アイス・イミュアラー
20
200
—
—
2000
20000

ボスの攻撃パターンは①本体で体当たりをしながら口から弾を出す、②氷の中に入りながらの体当たり攻撃、③氷柱を上から降らせる、の3つ。

こいつは剣で攻撃しなければいけないのだが、ダメージを与えられるのはボスが②のパターンを実行しているときだけだ。しかも、ボスが入っている氷は高速で移動しているので、なかなかダメージを与えるのがむずかしい。だが攻撃するときにボスが入っている氷の影を斬るようにするといい。プロマロックでGRADIUSを買っておくのも忘れずにね。

ワールド オブ

イース

果てしなく広がる樹海と
そこに眠る有翼人の古代文明。
そして、いにしえの王国
イースに関する謎を探ってみよう。

翼を持った人々

エルディーン。それは、翼を持った伝説の中の種族。はるか昔に栄華をほこった彼らにいったい何が起こったのか。現在残っているわずかな手がかりをもとに、彼らとその歴史をたどってみよう。

エルディーン

遠い昔、ドゥアール海にある小さな大陸に1つの国家が誕生した。その国こそ、古代国家エルディーンである。

この国に住む人々は、巨大な翼をその背に持っている。つまりわれわれ人間とはまったく違う存在であると思われる。

彼らは天より授かった大いなる力の源、太陽の仮面の加護により、1000年と7か月の間栄えた。しかし、あるときエルディーンは謎の大災厄に見舞われ、大地は一夜にして海中深くへと没してしまう。

これが古代国家エルディーンの歴史である。だが、エルディーン滅亡の原因を知るものは誰1人としていない。唯一わかっているのは、その後、わずかに生き残った有翼人たちが、太陽の仮面とともにセルセタに逃れたことだけ。彼らがセルセタ王朝を興したレファンス（70ページ参照）に協力するのはこの後のことである。

2つの仮面

エルディーン人が古来より伝える大いなる力の源。これが太陽の仮面である。実際にどのような力を秘めているのかは定かではないが、人間の想像をはるかに超えることはまずまちがいないだろう。また、仮面と呼ばれてはいるが実際はかなり巨大なもので、とても人が顔につけられる大きさではない。

太陽の仮面が有翼人がセルセタにやってくる前に作られたのに対して、月の仮面はセルセタ王朝（70ページ参照）ができた後に作られた。

この仮面の役割は、太陽の仮面のあまりにも強大な力を制御するということ。製作後しばらくは、太陽の仮面とともにセルセタ王朝の地下深くに安置されていた。

また、『イースI・II』に登場したアイテムの1つ「マスクオブアイズ」とは、実はこの月の仮面のことである。

▼太陽の仮面

▲月の仮面

エルディール

アドルたちが活躍している時代、この世にいる有翼人は彼しかいない。つまり、彼が最後の生き残りなのだ。

外見は25～28歳くらいだが、ほんとうの年齢は定かではない。長い金髪と知性を感じさせる顔立ちは、存在自体が高貴な有翼人に共通しているものなのかもしれない。

それがいつからなのか、また、ほかの仲間がどうなってしまったのかは明らかではないが、彼は聖域の城に1人で暮らしている。そして、彼の存在を知っているのは、世話役のリーザ、リーザの父のシュルツ、そしてラパロの村の村長だけだ。

外界には姿を現さず生活していた彼だが、闇の一族（75ページ参照）の出現によって、何かが変わってしまったらしい。

聖域の城

エルディールが住んでいたのがこの聖域の城である。ラパロの村の近辺にあるが、村の人々からは恐ろしい禁断の場所とされている。聖域の城の南にある、雷雨の聖域によって守られているので、ふつうの人間は近づくことさえできないからだ。

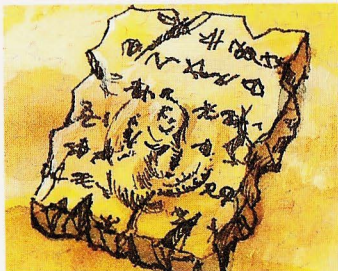
ただし、ラパロの村に住むリーザの家系だけは、代々エルディールの世話役としてこの城に出入りしている。これは村の人々にも知らされていない。ちなみに、リーザが城の中に入ることができたのは、雷から身を守る大地の守りを持っていたからだ。

かつてはこの城にたくさんの有翼人が住んでいたはずだが、今は荒れ果てて魔物が徘徊しているありさま。

なぜこの城に魔物がいるのか。またなぜこの城に黒い真珠（73ページ参照）があるのか。それはゲーム中で明かされるはずだ。

悲しみの石版

石版には翼を持った母親が、2人の赤ん坊をかごに入れて海に流している絵と、いくつかの文字が刻まれている。文字は現在使われているものとはかなり違うので、おそらく古代文字なのだろう。

また、ここに描かれている母親はまぎれもなく有翼人である。これが何を意味するかは定かではないが、たぶん以前実際に起こったことがここに刻まれているはずだ。

セルセタ王朝

かつては栄華を誇ったセルセタ王朝だが、いまは樹海の底で眠っている。なぜ王朝は滅んでしまったのだろうか。そしてなぜセルセタの地は樹海に覆われてしまったのだろうか。賢者が語る伝承をもとに調べてみよう。

レファンスと五忠臣

殺戮王アレムの圧政のもとで、国土は疲弊し人心は乱れた。力だけがすべてを支配する暗黒の時代……。誰もが、恐怖とともに日々を過ごしていた。だがそんななか、アレムに対抗すべき運命を背負った勇者が現れた。それがレファンスである。

レファンスはすぐれた剣の使い手であると同時に、人をひきつける不思議な魅力を持っていた。アレムに対抗したことでもわかるように、危険をかえりみない性格でもある。このあたりは、アドルと似ているかもしれない。

そしてレファンスとともに戦ったのが、五忠臣と呼ばれる者たちだ。レファンスは流浪の旅の途中で彼らと会っている。

比類無き力を誇る猛将スラノは、戦いにおいて絶対に欠かせない存在。その巨体から繰り出される一撃は、どんな相手も受け止めることはできないだろう。

智に秀でた精霊使いタリムは、レファンスの教育係として活躍した。学問全般にすぐれ、的確な判断力も兼ね備えている。

大地の呪術師ミーユは、中性的な容貌とはうらはらに、仲間のためなら命をも投げ出してしまうような男。だが、ふだんは物静かで無口。レファンスの親友でもあった。

時を司る水の賢者ラディーは、博識な参謀役。常に仲間たちをあたたかく見守るとともに、的確な指示を与えていた。

月の魔女トリエは、五忠臣の紅一点。幻術を得意としていたが戦士としてもたぐいまれなる才能を持っていた。

勇者レファンスたちとアレムの戦いは熾烈を極めたが、彼らはついにアレムの軍勢を打ち破ることに成功した。

その後レファンスは民衆の圧倒的な支持を得てセルセタ王朝を建国し、自ら初代国王となったのである。

殺戮王アレム

エルディーン人がやってきたことによって、セルセタは豊かになった。彼らの進んだ文明のおかげである。だが、それと同時に人々の心にだんだんと欲望が生まれてきた。セルセタはいくつもの小国に分裂し、たがいに争いはじめたのである。

そんなとき、圧倒的な武力で他国を撃破し、ついにセルセタを統一した男がいた。

この男こそ、後に殺戮王と呼ばれ人々に恐れられたアレムその人である。

彼がセルセタで行った独裁行為は人々を恐怖と絶望の渦におとしいれたが、彼の持つ強大な力の前に、セルセタに住む人々はなす術がなかった。

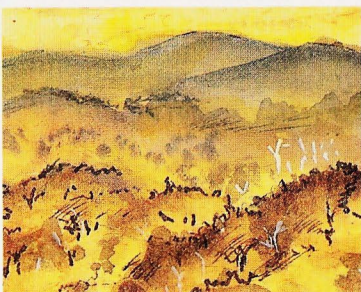
その後、彼はレファンスによって討たれるが、その怨念は意外な形でさまざまなところに影響を及ぼすことになる。

樹海の出現

有翼人たちは、王となったレファンスを祝福し彼に大いなる力の源、太陽の仮面の守護を託した。レファンス王はその力により一夜にして堅固な城塞都市を築き上げ、その中枢に位置する太陽の神殿に仮面を安置した。そして、その力を制御するために月の仮面を作り出した。セルセタ王朝は2つの仮面を守護し、大いなる力の恩恵を受けて空前の繁栄を極めた。

太陽の仮面の力はレファンスと五忠臣たちの死後も、その子孫たちによって受け継がれた。だが、それから数百年後に悲劇が起こった。魔導士ジーク＝ファクトが圧倒的な軍事力を誇る大国、ロムン帝国の力を借り侵攻を開始したのだ。

彼の策略によって暴走した太陽の仮面を封印するため、五忠臣の末裔たちはついに最後の力を発動させた。都市を地中深くへと沈めたのである。やがて、異常発生した木々が国土のすべてを覆いつくした。

セルセタの大地は、広大な樹海に飲み込まれてしまったのである。こうしてセルセタ王朝は歴史からその姿を消してしまった。

3人の賢者

彼らはセルセタに危機が迫ったとき、ある者にセルセタの真の歴史を伝える役目を負っている。そのある者とは、かつて殺戮王アレムを倒しセルセタ王朝を興したレファンスの遺志を継ぐ者。

つまり、彼らからセルセタの伝承を聞いた者は、レファンスの遺志を継ぐ者として認められたということになる。

また、彼らの伝承は言葉ではなく、第三者の脳裏に直接伝えられる。

古代王国イース

いにしえの古代王国イースとセルセタにはいくつかの共通点がある。ロダの木、セルセタの花、そして黒い真珠……。これは何を意味しているのだろうか。イースの歴史を振り返りながら考えてみよう。

イースを襲った災厄

イースの災厄は800年前に起こった。その詳細を知るために、6冊あるイースの書の内容をここに記しておこう。

《ハダルの章》

「イースは、クレリアという金属を生み出したことにより栄えた。山にそそり立つサルモンの神殿は、イースの繁栄ぶりを示していた。

そんなある日、突然、繁栄の日々は終わりを告げ恐ろしい災いが訪れたのだ。」

《トバの章》

「イースは、2人の女神と6人の神官により治められている。女神は、我々の生きがいであり、イースの象徴でもあった。」

《ダビーの章》

「災いについて話そう。あいつは突然に現れ、町を襲った。吹き出た溶岩は野原を焼き尽くし、我々はその中を逃げまどった。

クレリアが、すべての災いの源らしい。我々はクレリアを地下深くに封じる。あれに手を出したとき、この世に災いが舞い戻るだろう。」

《メサの章》

「我々は、ついにサルモンの神殿に追い詰められてしまった。6体の巨大な魔物が手下を従えてどんどん迫ってくる。我々はいったんこの地を離れることにした。再びこの地へ戻ってこられることを信じて。」

《ジェンマの章》

「あいつが魔物を引き連れて追ってくる。人々がその恐怖におびえるなか、女神が我々の前から姿を消した。それ以来、女神の姿を見た者はなかった。

知恵を司るジェンマの家系に古くから伝わるものがある。透きとおるように青い、金属製のメダルだ。これには、魔力によってかけられた呪いを打ち破る力があることが判明したのだ。これで、しばらくは時間がかせげる。」

《ファクトの章》

「あざやかな朝焼けのはえる朝、突然、あいつの追撃が止まった。なぜだかわからないがこれは喜ぶべきことだ。イースから災いが消えたのだから。

再びあいつが現れたときのためにイースを結集した力をここに封じ込めておく。6冊の本を手にした者に力が与えられ、その者こそ、平和を導く指導者となるのだ。」

2人の女神と6人の神官

イースは２人の女神と６人の神官によって治められ、やがて、緑あふれる恵み多き国へと発展した。彼らこそイースの中心であり、人々を導く存在だったのである。

２人の女神フィーナとレアは、かつての戦いの中でアドルを導き、現在はエステリアの廃坑の奥で石像となってイースを見守っている。

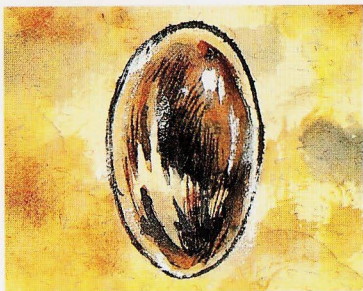
また６人の神官も、かつてアドルに魔法を授けることによって力を貸してくれている。ハダル、トバ、ダビー、メサ、ジェンマ、ファクトという神官の家系の血はその後も続き、現在も子孫たちがエステリアで生活している。

黒い真珠

黒い真珠はイースの誕生と同時に作り出され、すべての魔法の源になった。さらに６人の神官は、黒い真珠からクレリアという金属を作り出した。イースは、この金属のおかげでますます繁栄を極めたのである。

だが、クレリアが作られる過程で思いがけない副作用が生じてしまった。

静と動、明と暗、善と悪……。すべてと相反する「魔」が生まれてしまったのだ。

イースを襲った災厄とは、まさしくこの「魔」であり、その源こそが黒い真珠なのである。黒い真珠は意志を持ちダームという魔物になった。だが、この黒い真珠も、じつは太陽の仮面が作り出した道具のひとつに過ぎなかったのである。

ダームの塔

かつて６人の神官たちは災いの元凶であるクレリアを地下深く封じ込めたが、生まれてしまった「魔」の勢いをもはや止めることはできなかった。人々がサルモンの神殿に追い詰められたとき、神官たちは黒い真珠の力により神殿を天空へ昇らせ、災いの狂気から逃れた。

地上に残った魔物たちは、天空に昇ったサルモンの神殿を追いかけるために、魔力を結集して巨大なダームの塔を作った。だが、その後なぜか魔物たちの追撃はぷっつりと途絶えたのである。ダームの塔。それは魔物によって作られた怨念の塔なのだ。

セルセタの樹海

セルセタに樹海が出現してから時が流れたいま、ここに住んでいる人々はかつての悲劇を知っているのだろうか。そして、これからその悲劇が繰り返されようとしているのを知っているのだろうか。

樹海に住む人々

セルセタの樹海にはいくつかの村があり、人々はそこで暮らしている。けっして裕福とはいえないが、不幸だと思っているわけでもない。彼らは自分たちの暮らしに満足しているのだ。それぞれの村では、村ごとに生活の様子も違っているようなので、ここではゲームのなかではあまり表に出ない部分を紹介しよう。

火の村・アリエダは、国境の砦を越えればすぐプロマロックの街があり、比較的他国との交流がある。また、村の北にある鉱山から出る鉱石を使って、さまざまな武具を作ったりもしているようだ。いわば、セルセタの玄関口、といったところだろうか。

大樹の村・ユペルは、樹海の中にあるロダの大樹に作られた村。木の一部が村になっているうえに、高いところにあるので、あまり他の村との交流はないようだ。住んでいる村人は、樹海とともにこのセルセタを見守って毎日を過ごしている。

大地の村・ラパロは高原にある村。他の村と比べるとまわりの土地が豊かなので、農耕を中心に生活をしていると思われる。

水の村・リブラは、湖ぞいにある村なので村人は漁をして生活している。村の北に広がる湖では、さぞたくさんの魚が獲れることだろう。

月の村・セレネは不思議な村。錬金術師が薬を調合したり、魔法アイテムを売ったりして生活しているどこか神秘的な印象が感じられる村である。

だが、樹海に魔物が現れるようになってからは各村のようすが変わってきた。魔物に襲われ、思うように外に出られないばかりか、1人、また1人と犠牲者が出てきているのだから当然だ。アリエダの村では、警備隊を組織して自衛を試みているが……。

ロムン帝国

「イース」シリーズの舞台となるエウロペ大陸のほぼ全土を統治しているのがロムン帝国である。『イースⅠ・Ⅱ』の舞台になったエステリアも、その対岸にあるプロマロックもこのロムン帝国の領地である。

ロムン帝国は、アドルが活躍した時代から何百年も昔に、強力な軍隊を率いて諸国を打ち破り、大陸のほとんどを領地にしてしまっている。ジーク＝ファクトとともに

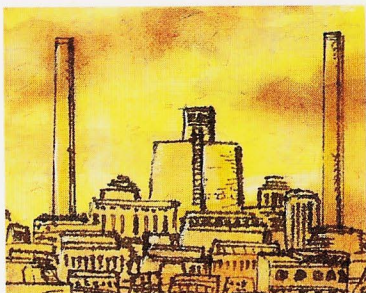
セルセタにやってきたという過去を持っているが、そのとき、セルセタ王朝は樹海の底に沈んでしまったので、帝国はこの土地の支配をあきらめていたのだ。

だが、そのセルセタに妙な動きがあると知った帝国の総督は、レオ隊長を派遣し黄金の都を探し出そうとしている。

黄金の都

「セルセタには黄金の都があるらしい」。こんな噂が大陸のあちこちで噂されている。

かつてセルセタを襲ったゴールドラッシュでは、人々がこぞって金鉱を掘りに来た。だが、この噂は金鉱など比べものにならないほどの、巨大な黄金の都があるらしいというものだ。

ちなみに国境の砦も、ロムン帝国が黄金の都を探索するための前線基地なのである。

闇の一族

彼らがどこからやってきて、何を目的にしているのかはいっさい不明。だが、彼らがセルセタに現れはじめた時期と、エルディールのようすが変化した時期は一致する。

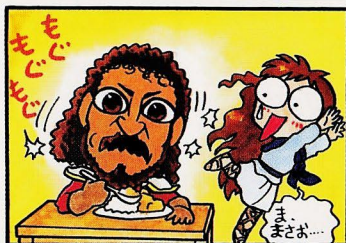
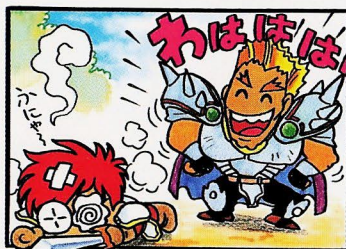
彼らに関してわかっていることは、非常に高い戦闘能力を持っていることと、セルセタ以外の場所からやってきたということ。そして、有翼人の最後の生き残り、エルディールに接近して、何かを企んでいることだ。彼らがスラノの墓にある魔法の杖をねらっていたことからも、かつての悲劇に関係する何かをしようとしていることは、まずまちがいないだろう。

魔物の出現

セルセタに魔物が現れはじめたのはおよそ2年前。それまで平和だったセルセタは、またたく間に地獄と化してしまった。アリエダの村の樹海警備隊も、このときから組織されたようだ。

また、魔物が現れはじめた2年前というのは、エステリアではちょうどダームが復活した時期に当たる。この2つの事件はどこかで微妙に関係しあっているのかもしれない。黒い真珠が、太陽の仮面の力を伝える道具、という点がどうやら重要な鍵を握っているようである。

［イース4コマ劇場］

パワーアップ編

セルセタに渦巻く陰謀が明らかになったいま、
アドルはそれを阻止するためエステリアへと向かう。

MAP&ADVICE

エステリア～古代都市

■エステリア
バルバドの港、ミネアの街、平原、ゼピック村、廃坑、バギュ＝バデット、ダームの塔

■リブラ２
還らずの遺跡１・２、静寂の湖２、ラディーの墓１・２

■セレネ
淪落の地２、月の村・セレネ、国境の砦・東館、炎の山北部、トリエの墓、精神世界、レファンス廟、湖畔の遺跡

■古代都市
青銅の街区／白銀の要塞、黄金の神殿１・２、ルネスの塔１～３、ザンリアの塔（還らずの遺跡）、太陽の神殿１・２

エステリア

懐かしの地、エステリアに再び戻るアドル。セルセタに広がる悪夢の影は、今またこの地にふりかかろうとしているのか？

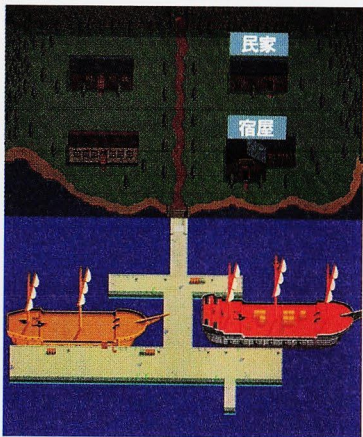
再びエステリアへ

ティムの病気を治す薬を調合するためにアドルとフレアはエステリアに戻る。2人を迎えるドギに話を聞いてみよう。ロムン兵がこのエステリアに押し寄せているという不吉な噂を教えてくれるはずだ。そういえば、バルバドの港でもロムン帝国の船を見かけた。いったい彼らは何を求めに来ているのだろう。

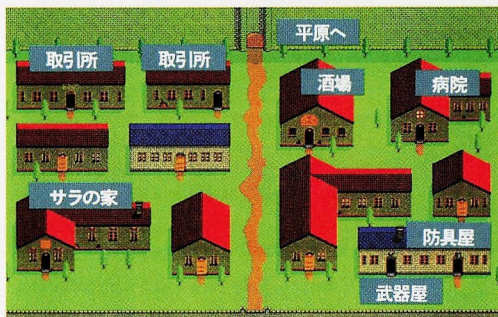
フレアの薬の調合には時間がかかりそうだ。その間に聖母の洞窟で発見した「悲しみの石版」をゼピック村のジェバに解読してもらうのがいいだろう。

◀プロマロックから船でエステリアに戻る。短くとも楽しい船旅だ。

バルバドの港

プロマロックからわずかな時間でバルバドへ。ミネアの街の港となるバルバドは船乗り達の活気でいっぱいだ。

ミネアの街

再び訪れるミネアの街。今度は武器屋も防具屋もオープンしている。店で買うことができる武具のなかでは、ここで売っているものがいちばん強力。これまでの戦いでゴールドもかなりたまっていることと思う。ここで新たに装備を整えておくほうがいいだろう。

2つある取引所は、扱っている品物はおなじだが売値と買値がちがっている。2つの店でうまく売り買いをすると、少しだがゴールドをもうけることができるはずだ。

またサラをはじめとした街の人々の話も聞いておこう。ロムン帝国のその後の動向や、エステリアのようすがわかるはずだ。

SHOP DATA

武器屋		
GRADIUS		3000G
FLAME SWORD		10000G
防具屋		
REFLEX		4000G
TOWER SHIELD		2500G
BATTLE SHIELD		6000G
病院		
薬草		100G
治療		無料
取引所（ゴーバン）		
ルビー	400G	（売値350G）
ネックレス	200G	（売値150G）
琥珀の杯		（売値1000G）
トパーズ		（売値800G）
取引所（ピム）		
ルビー	300G	（売値250G）
ネックレス	200G	（売値150G）
琥珀の杯		（売値1000G）
トパーズ		（売値800G）

平 原

平原にモンスターは出現しない。歩いている人々がいるので話を聞いておこう。南側のロダの木の下にはリリアがいる。

MAP DATA

HP回復	する
出現する魔物	なし

再会、アドルとリリア

ゼピック村への入口に立つ男が大きな木の下に少女がたたずんでいると言う。大きな木といえばロダの木しかないが……。

南側のロダの木に近づくと1人の少女の姿が見える。忘れもしないリリアの姿が。

だが、再会の喜びも束の間、リリアは、あなたを引き留めることはしない、いや、できない、と言う。それはアドルが冒険者であるという運命、それでも必ず再会できるという宿命にリリアが気づいたからかも知れない。

リリアとの別れに後ろ髪をひかれるが、次なる街ゼピック村へ。

◀突然の再会に喜ぶリリアとアドル。短い時間ながらも気持ちは通じた。

ゼピック村

ゼピック村についたらジェバの家に立ちより「悲しみの石版」を解読してもらおう。ところどころ破損していて読みにくいというジェバだが、大体の内容を教えてくれる。セルセタ文字で書かれた石版には「有翼人のことと２人の女の赤ちゃん」のことが書かれているらしい。この２つのことがどう関係するのかわからないが、ジェバは２人の女の赤ちゃんのことをイースの２人の女神ではないかと言う。有翼人と２人の女神？……謎は深まるばかりだが、とりあえず他の人物にも話を聞いてみよう。

廃　坑

ゼピック村でイースの神官の子孫ルタ＝ジェンマに再会したアドルはルタが夢遊病にかかっていることを聞く。夜な夜な廃坑をさまよっているらしいルタは、そしていつの間にか持っていたという銀のハーモニカをアドルに手渡すのだ。銀のハーモニカ。それは、『イースⅠ・Ⅱ』で女神の１人レアがアドルに渡したものではなかったか。そして、これを吹けば女神に会えたのではなかったか。さらにイースが地面におりてきた時に、女神の部屋は廃坑とつながっていたはずだ。村人からも廃坑で女神像を拝みに行くというのが流行っていることを聞く。となれば、廃坑を通って女神に会うことができるのではないだろうか。

◀廃坑は今や女神像を拝みにいくルートとなっている。

MAP DATA

ＨＰ回復　　　する
出現する魔物　なし

イースの女神再び

廃坑の最深部からかつてはヴァジュリオンというボスの部屋だった場所を通り抜けるとイースの女神像の部屋に出ることができる。『イースI・II』でダームとの最終決戦の前にドギが見つけたルートでもある。

そしてやはり銀のハーモニカを持つアドルに優しい響き声が聞こえてくる。脳裏に浮かんだメロディーを奏でると、2人の女神像があの優しいイースの2人の女神に変わるはず。久しぶりの再会に喜ぶアドルとフィーナ、レアの2人の女神だが、彼女達はアドルにセルセタの危機と、エステリアの新たな危機を告げる。そしてアドルにあるアイテムを渡すのだった。「マスクオブアイズ」そう呼ばれていたアイテムだが、女神は今度は「月の仮面」と呼んだ。かつていにしえのセルセタで悲劇をおこした2つの仮面の1つである。

▲再び会えることを信じていた女神と再会。

▲女神は重要な情報をアドルに伝えるのだった。

「月の仮面」と「太陽の仮面」は、はるか昔に作られた不思議な力を持つ仮面。だが、その力ゆえに、これまでも悪事に使おうとするやからに狙われたという。

バギュ＝バデット

女神との話が終わらぬうちに部屋に飛び込んできた男によって女神とのコンタクトは途絶えてしまう。だが、男はさらに重大な話をアドルに持ってきた。なんとリリアがガディスとロムン兵にさらわれたと言うのだ。さらに行方不明のキースもガディス達と一緒にいたと言う。

彼らが行った場所は1つしか考えられない。そう、ダームの塔だ。

ダームの塔へ

ゼピック村へ

MAP DATA

HP回復　　する

出現する魔物　なし

決戦の塔へ！リリアを救出せよ

バギュ＝バデット、かつての神殿を横に見てダームの塔へ進もう。ガディスにさらわれたリリアは無事なのか。キースの行方も気になるし、せっかくエステリアに戻ってきたのに災いまで一緒に持ち帰ってきてしまったようだ。

だが、何としてもリリアは助けなければならない。かつてゴーバンの家だったところからダームの塔への道は開けている。『イースⅠ・Ⅱ』では、イースの神官の血をひきながらも悪しき道に進んだダルク＝ファクトがこの塔の最上階でアドルを待ち受けていた。そしてその戦いの後、まばゆい光に包まれたアドルは天空へと飛び立ったのだ。イースの悲劇に終止符を打つために……。

▲天にむかって伸びるダームの塔に再び潜入だ。

ダームの塔は円柱の形をした塔で、各階は階段と回廊でつながっている。前作では25階まで1階ずつ登っていかなくてはならなかったが、今回は大幅なショートカットで最上階にたどり着くことができる。むだな寄り道をしないで一気に登って行こう。

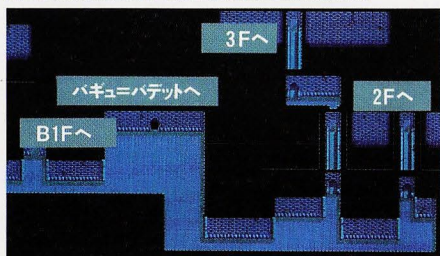
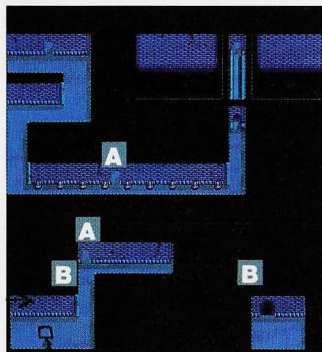
ダームの塔

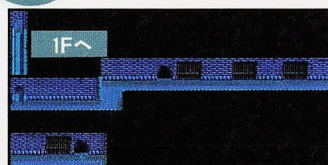
3Fへ
バギュ＝バデットへ
2Fへ
B1Fへ

B1F

1Fへ

1Fへ

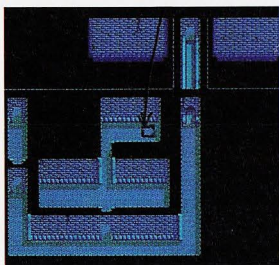
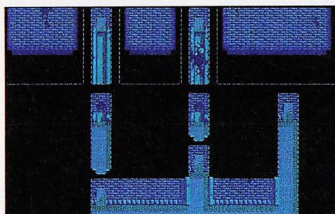
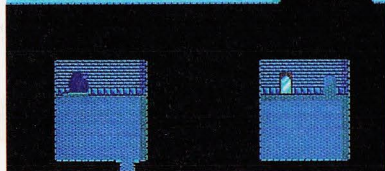
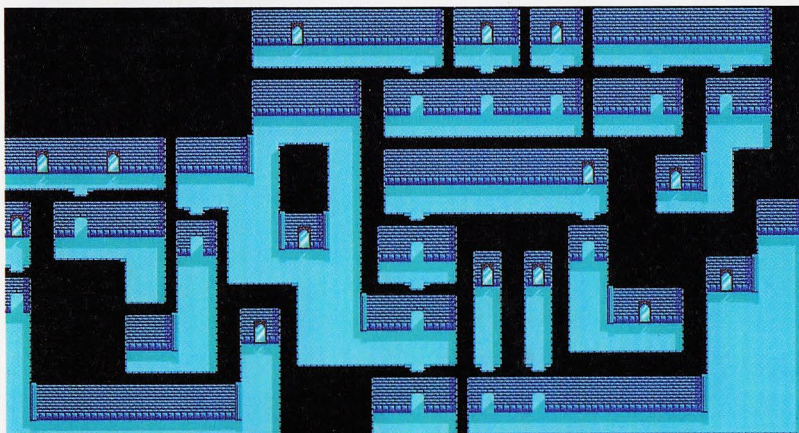
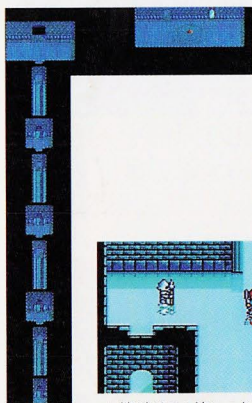
3F

A
A
B
B

1F

2F

◀回廊にロムン兵はいない。HP回復にはもってこいだ。

月の仮面を使うと見えなかった入口を発見することができるはずだ。注意深く歩いていればどこで使えばいいのかわかるぞ。

MAP DATA

HP回復	しない（塔内）	する（回廊）
出現する魔物	ロムン兵	

3Ｆから一気に23Ｆに行ける。が、ここが関門。鏡を使ったワープゾーンの嵐だ。正解ルートは上マップのいちばん左に出ること。どの鏡を使うとどこに出るかを、印をつけながら確認していってほしい。そうしないといつまでたっても先に進めないからね。しつこいロムン兵もガンガン倒しておこう。

▲鏡がどこの鏡とつながっているかをしっかりチェックして進んで行こう。迷ったら最初からチャレンジするつもりでね。

MAP DATA

ＨＰ回復　　する
出現する魔物　ロムン兵士

■キースとの対決、そして……

ダームの塔の最上階にたどり着くと、魔物に変えられたキースがアドルに襲いかかってくる。彼をこんな姿に変えたのはもちろん闇の一族だ。ガディスをはじめとする闇の一族はたちが悪い。バミーは高慢ちきだしグルーダはずる賢い。

キースはイースの神官の血を引く子孫で、かつてはアドルに協力してくれたというのに……。それにしても、魔物と化したキースはあまりにも強い。ほとんど一方的にやられることになるだろう。まともに戦ったのではとうてい勝てない。この魔物を倒す秘密をどこかで見落としていたのだろうか。

いや、ここでは、やられるままにしておくのが正解なのだ。アドルがやられているとそのうち、突然2つの光がキースを包み、ゆっくりとキースを元の人間の姿に戻してくれる。イースの2人の女神が救ってくれたのだ。

▲最上階で待ち受けていたのは闇の一族のガディスだった。

▲魔物に変えられたキースとの戦いを余儀なくされるアドル。

ただし、女神たちは、キースをもとに戻し、アドルの体力を回復させてくれるだけ。ガディスを倒し、リリアを取り戻せるかどうかはプレイヤー自身のそのあとの戦いにかかっている。

[エステリアエリアに登場する魔物データ]

ロムン兵士
22
200
112
45
60
95

キース
25
300
—
—
0
0

ガディス
24
300
—
—
2000
2000

ファイアー、レーザーの攻撃を仕掛けてくるガディス。体が大きいのでこちらの攻撃も当たりやすい。左右に動いてジャンプからの落下地点を狙って攻撃していこう。ガディスは攻撃力は大きいが防御力はすごく甘いので、攻める時には一気に攻撃してＨＰを削っておくのがいいだろう。またセリフと同時に攻撃弾を撃ってくるので、セリフをしゃべる瞬間から距離をとって回避するようにしよう。

それから、アイテムで薬草を選択しておくのも忘れないように。

■ついに闇の一族と対決!!

ついに闇の一族との戦いが始まった。最初に戦うのは大男のガディスだ。敵の動きのパターンをよく見て戦うようにしよう。

▲ガディスを倒しリリアを救出せよ。

リブラ2

遠い昔、確かにそこは人々の温もりがあった場所だ。
その名残はあちこちに散りばめられている。
遺跡に宿るものは古代の人々の魂なのかもしれない。

■エリクサー完成。水の村へ

ダームの塔でのガディスとの戦いが終わると、ドギがアドルたちを心配してやってくる。いっしょに塔を脱出しよう。

リリアもキースも無事に助け出すことができて喜んでいると、またいいことが続けて起きる。フレアが万能薬エリクサーを完成させ、アドルのもとにやって来るのだ。

これで、水の村・リブラのティムを助けることができる。名残惜しそうな顔をするキースと、優しくほほえむリリアに別れを告げて、リブラの村へ出発するときが来た。

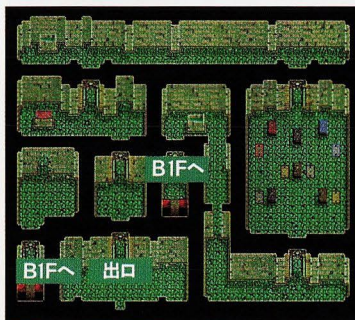
リブラの村に戻ったら、さっそくエリクサーをティムに与えよう。みるみるうちにティムは回復するのだが、元気になりすぎて、ちょっとした問題を起こしてしまう。

ティムは、村人に内緒でルーを追い、村を出ていってしまうのだ。

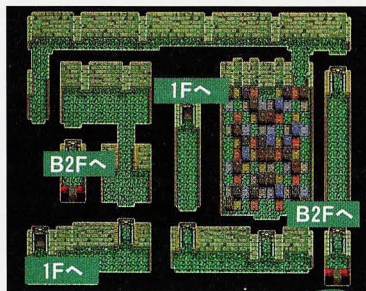
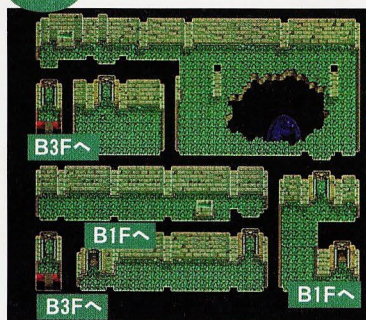
還らずの遺跡1

Ｂ１Ｆへ降りる階段が２つあるが、この時点では中央の階段しか使えないので要注意。

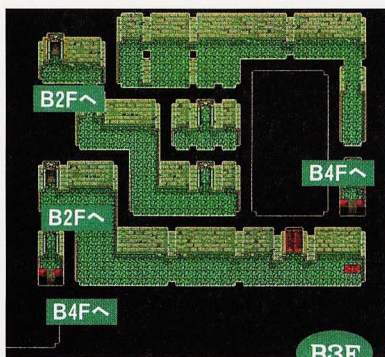
MAP DATA

ＨＰ回復　　しない
出現する魔物　なし

1F

還らずの遺跡2

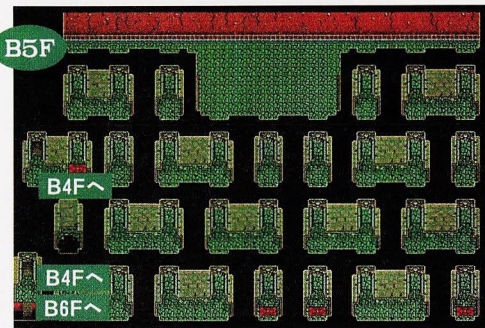
遺跡に入るとルーを追っかけているティムを追いかけての移動が続く。ティムを見つければそれが正解ルートということだ。

▲遺跡内には妙な仕掛も登場する。いったい誰が……。

遺跡内には踏むと炎を吹き出す仕掛け床やワープしてしまう床がある。ティムはうまくよけて通っていっているので、がんばって正解ルートを探し出してもらいたい。

またＢ２Ｆには大きな穴が床に開いていて下には巨大な黒いものが見える。これはもしかして黒真珠……。だが、Ｂ３Ｆの黒真珠があるべき部屋には鍵がかかっている。

この遺跡はいったい何の遺跡なんだろうか？仕掛け床やワープ床があったり、黒真珠らしきものがあったり、どうもただの遺跡ではないように思えるのだが。

それはそうとティムを見つけることができただろうか？　早くしないと水の村の人々が心配するので急いで探しだそう。

MAP DATA

ＨＰ回復　しない
出現する魔物　アバドミアス／ゲルゾガ

▲正解ルートを探すのが大変。

どこへ行っても行き止まりの時は、ミス覚悟で落とし穴に落ちてみると道が開けるっていうのが、よくあるパターン。このＢ５Ｆにもそんな落とし穴がある。ただし、そこまでたどり着くのはけっこうたいへんだから、マップをよく見て効率よく進んでいこう。

この落とし穴はＢ６Ｆにつながっていて、また閉じ込められてしまうが、ドギが壁を壊して助けに来てくれる。

MAP DATA

ＨＰ回復　　しない
出現する魔物　アバドミアス
ゲルゾガ
ガディス

静寂の湖からラディーの墓へ

還らずの遺跡の最後に待ち受けていたガディスを倒すとアルターの魔法を取り戻すことができる。

ガディスは、このアルターの魔法を使ってルーに変身していたのだった。

やっとティムを水の村に帰したところで、次の目的地を探さなくてはならない。でも、静寂の湖を渡ろうにもいかだは壊れちゃったし、どうすればいいんだろう。水の中を泳げるものに変身することができればいいんだけど……。その答えは、ついさっきあったね。

その方法で静寂の湖を自由に泳げるようになるはずだ。ＭＰの残量に注意しながら広い湖を泳いでいくことにしよう。

静寂の湖２

いかだでは強制的に移動させられた湖も今回は自由に動ける。そういえば中央部の入口に妙な壁があったはず。見えない入口を探すにはどうするんだったっけ？　そう、月の仮面を使ってみればいいんだ。ほらね、入口が見つかったでしょ。

MAP DATA

ＨＰ回復　　する
出現する魔物　ロック

■水門の鍵を探し出せ

月の仮面を使って隠された入口から侵入すると、「ラディーの墓」と呼ばれる水のダンジョンに出る。ラディーは五忠臣の1人だ。ダンジョン内は水がある通路とない通路があり、水がある方はアルターの魔法で変身をしていないと移動できないので注意しよう。この水のダンジョンを抜けると、ラディーの石碑に行くことができる。

ラディーの石碑に行くには「水門の鍵」を探し出し、水を全通路に流せばいい。そうすれば行けなかったところにも行けるのだ。

◀水門の鍵を使って水門を開けてしまおう。全通路に水が流れるぞ。

水が流れたら、下のマップの左上に行こう。ラディーの石碑への道が開けるはずだ。五忠臣もこれで4人目。あと1人残すだけになったが、彼らが司る魔法と、イースの神官が司っていた魔法はどことなく似ていることに気づくだろう。古代のセルセタとイースは何かつながりがあるのだろうか？

ラディーの墓1

通路に水があるダンジョン。ここではアルターの魔法を使ってルーに変身しないと移動できないぞ。MPの残量に注意して進もう。不安だったらロダの実を忘れずに。

MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	オービアス ガロッティ

■ラディーの墓とフリーズの魔法

ラディーの石碑にたどりつくとお約束通り、ボス戦が待ちかまえている。このボスを倒せばラディーが現れ、アドルにフリーズの魔法を渡してくれる。さっき、五忠臣の魔法がイースの神官のそれと似ていると書いたが、このフリーズの魔法はタイムストップの進化系。

フリーズの魔法は、まだそれほどパワーアップしていないうちは、直接攻撃として使うよりも、敵を凍らせて固めてしまっておいてから剣で攻撃するという戦法をとるといいだろう。魔法の本領を発揮するのは、後半、パワーアップしてからだ。

◀ラディーからはフリーズの魔法をもらうことができる。

ラディーの墓2

五忠臣４人目のラディー。アドルの力を十分に認めたうえで魔法を手渡す。彼らはどれくらい昔の人物なのかは定かではないが、その正義の心は時を経ても変わっていない。

MAP DATA

ＨＰ回復　　　しない
出現する魔物　オービアス／ガロッティー

［リブラエリアに出現する魔物データ］

ゲルゾガ

ゲルゾガ
25
50
120
75
58
68

アバドミアス

アバドミアス
25
150
120
62
94
70

ガロッティー

ガロッティー
27
380
120
30
92
70

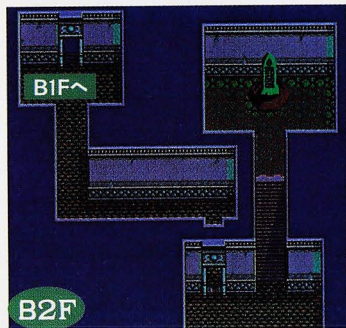
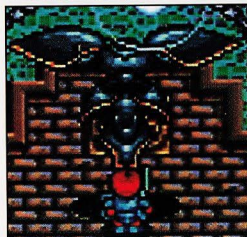
オービアス

オービアス
27
320
135
53
80
70

ラビット・リベンジャー

ラビット・リベンジャー
27
360
—
—
2000
2000

前回の形態が変わったガディス。攻撃方法は、手からいかづちを放つ、３方向弾を撃つ、口からホーミング弾を撃つ、手でつかむの４パターン。体力が半分近くなるまでは、いかづち攻撃しかしてこないので、一気に勝負をかけた方がいいだろう。

ウォーター・ウィールダー

ウォーター・ウィールダー
30
360
—
—
2000
2000

写真に映っているのが本体だが、最初はこいつに攻撃をしかけても駄目だ。まず、後ろの２つの石像を破壊すること。これで本体にダメージを与えられるようになるので、すかさずファイアーの魔法を使って、攻撃しよう。

セレネ

最後の村にたどりつくアドル。ここにはまだ見ぬ何かが、
とても強い何かがあると冒険心が騒ぎ出す。
そして、物語のキーがカチリと静かな音をたてる。

■閉ざされた山道を開け

静寂の湖から再び滝に落ちて淪落の地に来ると、今度は滝下の東側に行け、ここを進んで行くと月の村にたどりつける。その先には五忠臣の最後の1人、トリエの墓がある。

だが、トリエの墓への山道は巨大な岩石があって通ることができない。月の村の錬金術師バンジョーの話では「ブラックポーション」があれば岩石を吹き飛ばせるとのこと。

とは言われても……。でもだいじょうぶ。困った時のルース頼み。運よく月の村にはルースを呼べる場所がある。

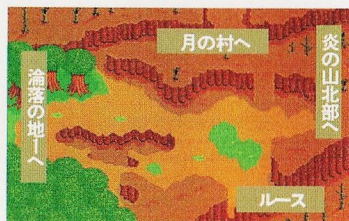
◀アドルが訪れる村では最後になる月の村。この先にトリエの墓が。

淪落の地2

月の村の入口となる場所。敵もうじゃうじゃ出現するので、面倒くさい時はアルターの魔法でルーになって進んでいこう。

戦うなら前のラディーの墓で入手したフリーズの魔法が効果的だ。

MAP DATA

HP回復	する
出現する魔物	エリガフォレシア グリマス イビルウォーム

月の村・セレネ

月の村・セレネは炎の山の北部に位置する小さな村。ここには神界の五元素と呼ばれる５種の元素を調合してアイテムを作ってくれる錬金術師バンジョーがいる。五元素のどれかを２つ以上持っていると調合してくれるぞ。

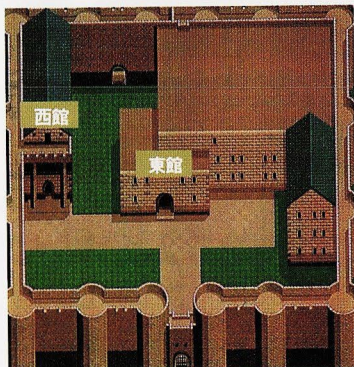
MAP DATA

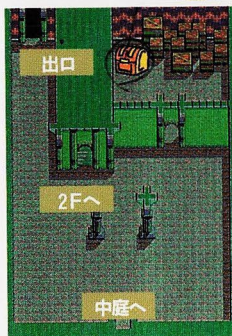
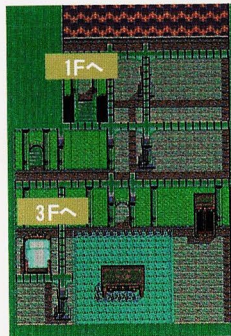
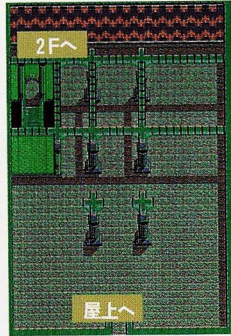
道具屋	
ロダの実	200G
アミュレット	600G
時のかけら	400G
皮袋	800G

国境の砦

「ブラックポーション」の素になる「キビエの粉」を探すため警備の手薄になった国境の砦に向かおう。ワープ先はアリエダの村だぞ。

◀冒険当初で牢獄にぶちこまれた国境の砦。今度は内部に潜入できそうだ。

西館
東館

MAP DATA

HP回復　しない
出現する魔物　ロムン兵士

国境の砦／東館

砦に入るにはロムン兵と同じ武器を装備すればいいんだ。そう、冒険当初でここに捕まった時デュレンと一緒に持ってきちゃった武具があった。装備画面で一番手前にある武具がそれだ。これを装備すればすんなり砦に入れてくれるぞ。

また、警備が厳重な西館に入るには、東館の２Ｆのロムン兵に話しかけてみよう。正体がばれてしまうが西館に行けるようになるはずだ。倉庫が何かくさそうだぞ。

MAP DATA

ＨＰ回復　しない
出現する魔物　ロムン兵

1F

2F

3F

炎の山北部

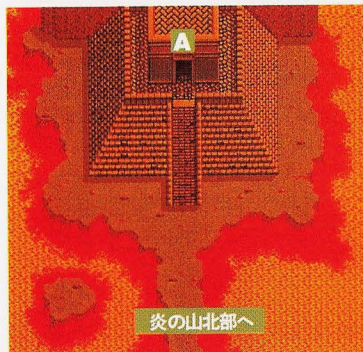
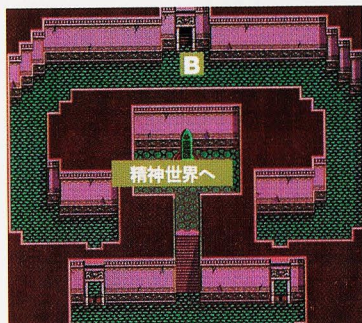
国境の砦で「キビエの粉」を入手したら、セレネの村に戻ってバンジョーにブラックポーションを作ってもらおう。これで岩石を吹っ飛ばすことができるぞ。

また山道途中で妙なおババから「タリスマン」なるアイテムをもらえる。が、これはとんだくわせもののアイテムなので使わないほうがいいだろう。

岩石を吹っ飛ばしたらＨＰの回復を待って炎の山へ。ここを越えるとトリエの墓への入口を発見できるはずだ。気をつけたいのは、突然出現して炎の玉を撃つカオスソーサラーだ。

MAP DATA

ＨＰ回復　する
出現する魔物　カオスソーサラー
フレアスライム
アジャガ・ルゲ

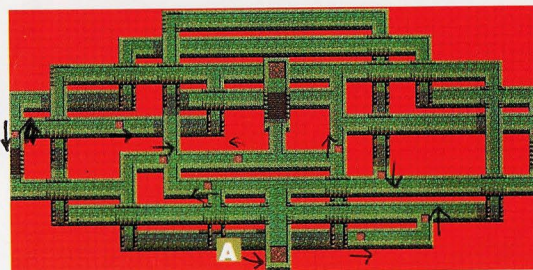
聖地ネルガル北部／トリエの墓

五忠臣の墓の最後になるトリエの墓。ここまできたらもう迷うことはないはずだ。気を引き締めて挑もう。

MAP DATA

ＨＰ回復　　する
出現する魔物　ディガルパス／イーバル

精神世界

五忠臣の最後トリエに会うためにはこの「精神世界」と呼ばれるダンジョンを攻略しなくてはならない。この精神世界はその名の通り精神がこんがらがるような不思議絵のような造りになっている。特に上のマップでは上下が逆さまになるような仕掛けもあり、複雑きわまりない。

このマップを参照しながらじっくりと攻略していってほしい。

▲上下が逆になる不思議なダンジョン。

MAP DATA

ＨＰ回復　　しない
出現する魔物　メタモガ

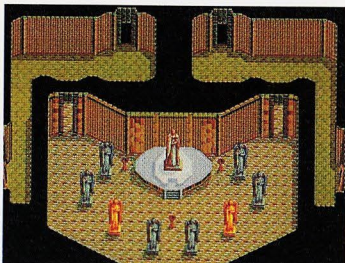
レファンス

月の村に戻って来ると、そこは廃墟になっている。廃墟の中に1人、ポツンと残っている人がいるので話しかけてみるとその人物は、月の仮面に興味を示す。その男は闇の一族のグルーダなのだ。

ここでトリエにもらったシーカーの魔法を使ってみよう。すると、秘密の入口が現れ、逃げ延びた村人たちと出会う。村人たちに案内してもらって、いよいよ伝説の勇者の眠るレファンス廟に進もう。

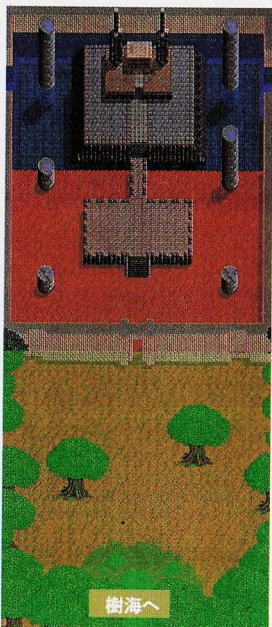
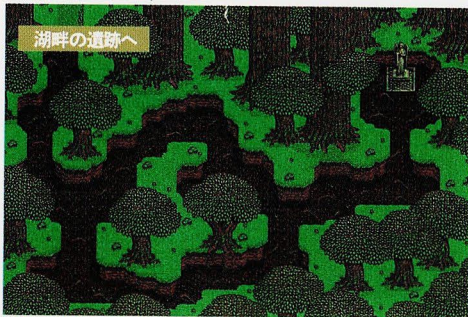
◀五忠臣を率いた勇者レファンスがついにその姿を見せる。

レファンス廟

月の村の地下とつながっていたレファンス廟。ここが伝説の勇者レファンスがまつってある聖なる場所だ。そして中央の銅像に近付くとレファンスがその姿を現し、アドルに話しかける。レファンスは過去の伝承を、そして今セルセタに起こっている不吉な出来事を語り、その解決をアドルに託すのだった。

セルセタの樹海北部／湖畔の遺跡

レファンス廟の金の彫像からワープした先は湖畔の遺跡近くの樹海の中。ここを抜けた先に湖畔の遺跡がある。だが、遺跡前にはロビンがとおせんぼをしている。ロビンなら話は簡単。アルターの魔法でルーに変身すればきっとこころよく通してくれるだろう。ただし、頼み事を聞けばね。

MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	ヤーヴァ／ゴルギウス ヴァッツ／イニーガ ハイロル

[セレネエリアに出現する魔物データ]

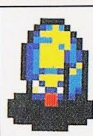
後半に進むほどザコモンスターもやっかいな奴が多くなってきている。でも倒してもらえる経験値が多いのでレベル上げには役に立つぞ。ただし、しつこくやりすぎると、いくら倒しても経験値は1しかもらえなくなるので注意。

グリマス
30
200
130
40
88
52

イビルウォーム
30
140
110
50
80
40

エリガフォレシア
29
300
150
40
140
86

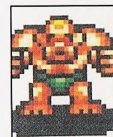
アジャガ・ルゲ
32
100
130
70
80
20

カオスソーサーラー
32
150
140
20
160
86

フレアスライム
31
120
160
70
91
80

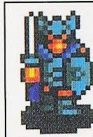
メタモガ
32
140
140
70
92
80

イーバル
31
220
150
70
120
120

ディガルバス
30
150
138
65
110
100

ヤーヴァ
33
300
140
60
98
84

ゴルギウス
33
300
160
54
99
86

ハイロル
33
250
140
40
92
88

イニーガ
33
300
150
65
100
90

ヴァッツ
33
240
160
20
120
90

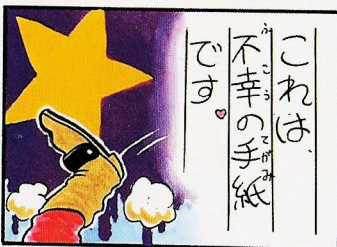
ザ・ロード・オブ・ルナ
33
400
—
—
3000
0

精神世界で待ち受けるボス。通常攻撃はいっさい効かないのでファイアーかフリーズの魔法で攻撃。姿を消してあちこちに現れるので狙い撃ちは効かない。誘導弾を撃った後はレーザー、ウエイブビームを3発撃ってくる。いちばんやっかいなのは胸から出す太いレーザーだ。これらを確実に回避していかないとつらい。

バミー
36
400
—
—
4000
4000

闇の一族のバミーが湖畔の遺跡でのボス。高笑いをしながら撃ってくる攻撃はさすがにスキがなく、こちら側のダメージも覚悟しなくてはならない。剣攻撃はきかないので、シールドの魔法は使えない。ファイアーやフリーズの魔法は、タメ撃ちよりこきざみに撃っていくのがよいだろう。

［イース4コマ劇場］

不幸の手紙編

古代都市

いにしえの都が再びその姿を現した。
かつては栄華を誇った都だが、その復活は
災いを呼ぶ災厄の中心になりつつある。

■水の村と月の村の消滅

湖畔の遺跡では、有翼人エルディールが闇の一族の１人グルーダとともに、リーザをいけにえにして遺跡の封印を解こうとしていた。エルディールが月の仮面をかぶって何やらつぶやくと大地全体が揺るぎだす。地下からは溶岩が吹き出し、樹海の木々は倒れ、村は大地に飲み込まれていく。その激変のなかで、エルディールはグルーダの裏切りによって殺されてしまう——。

そして、古代都市は復活した。

古代都市の復活の影響であたりのようすは一変した。救出したリーザを連れて大地の村に帰ると、水の村・リブラと月の村・セレネがなくなったことがわかる。リブラの村の人々はこの大地の村へ逃げてきていたし、セレネの村の人々は火の村・アリエダへ逃げのびているという。

セレネの村にいた錬金術師と道具屋も無事逃げて、いまはアリエダの村で開業しているそうだ。「時のかけら」や「アミュレット」は今度からそこで手に入ることになる。

いずれにしても、古代都市復活でいろいろなものが変わってしまった。これまでたくわえてきた地形や村に関する情報は、もう一度確認しなおすくらいのつもりでいたほうがいいだろう。さらに、大地の村の東のほうに古代都市への入口があることがわかった。

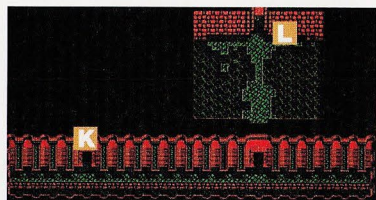
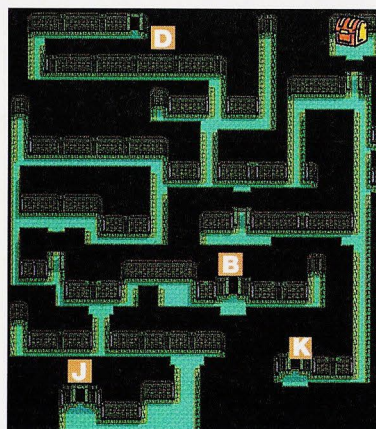
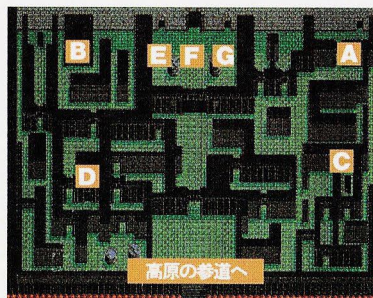
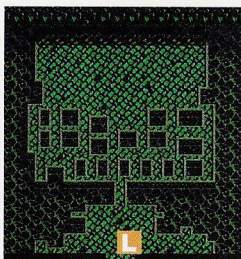
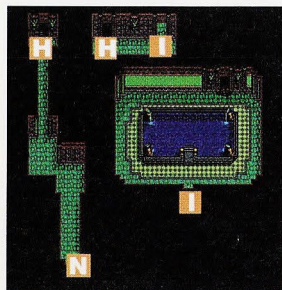
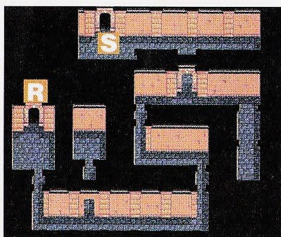
さっそく入口へ向かおう。

▲エルディールはグルーダに利用されていただけだった。

青銅の街区／白銀の要塞

村の東にある古代都市への入口から中に入ると、そこは「青銅の街区」という、複雑なダンジョンになっていた。

下のマップは、おなじアルファベットの地点がたがいにつながっている。こんなに複雑では、いったん入るともう出られないかもという気持ちになってしまうが、ここで再び頼もしいパートナー、ドギが助っ人に現れる。

しかし、やっかいなことに同時にロムン帝国の連中も入ってきているらしい。

◀青銅の街区入口に現れたロムン帝国の連中。お宝目当ての嫌な連中だ。

◀複雑そうな街区だが道は一本道だ。じっくりルートを探そう。

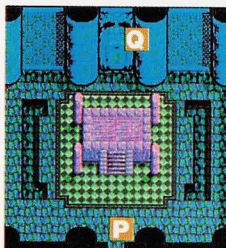
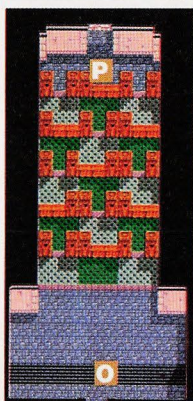
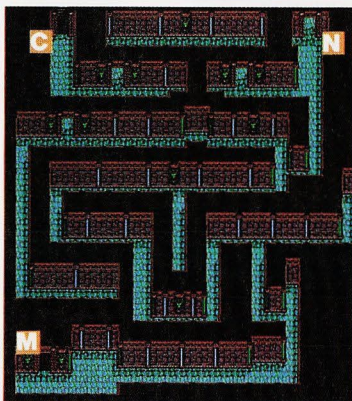
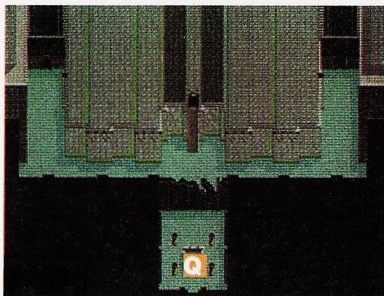
MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	トラスィン
	タイオンス
	エグレイム
	タクルファス
	ヌザク
	ザビィ

街区というだけあって非常に入り組んだ造りになっているが、進むべき道は一本道なので慎重に進んでいけば正解ルートはわかるはずだ。また、青銅の街区は白銀の要塞とつながっているので、自分がどこにいるかわからなくなったら、セーブをして現在位置を確認しながら進むのがいい。

白銀の要塞の中心部（下マップO部分）にたどりつけばレオ率いるロムン兵に追いつける。ここから先のマップP部分までの廊下はトラップゾーンになっているが、ロムン兵たちがお手本を見せてくれるので（失敗した時のもね）参考にしよう。特にP部分の黒い影に捕まると何度も下に落とされ、左ページのL部分に出るので注意してほしい。

P部分の先の神殿に宝箱が登場するが、レオが手を触れた瞬間、爆発しレオは吹き飛ばされる。悪事の報いってヤツだ（でも、そ〜んなに悪いことはしてないかもね）。だが、これで道は開けた。Q部分を抜けるとそこは古代都市の黄金の神殿へとつながる。

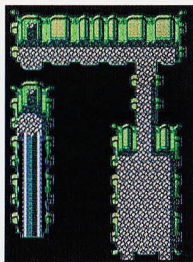
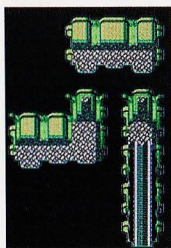
レオが死んだということは砦にあったあの武器はいったいどうなっているのかな。

古代都市第2のエリアに

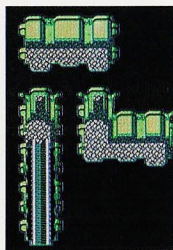
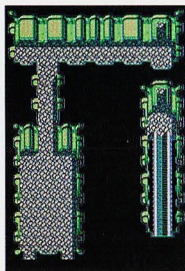
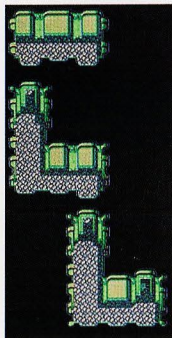
青銅の街区を越えた先にある黄金の神殿。だが、中央の扉は鍵がかかっていて進むことはできないので、両脇の入口から侵入していくことにしよう。両側どちらから入っていっても同じマップ内（右ページ最上部マップ）に出るのでどちら側でもかまわない。ここで必要なのは中央部分の扉を開ける「封印の鍵」を探すことだ。

それにしてもグルーダはどこへいったのか？エルディールを利用し、クレリアソードと月の仮面を奪った彼の真の狙いはアレムを復活させることだと言っていた。かつてこのセルセタの地を暴れまわった殺戮王アレム。そんな奴が復活しようものならこの地はまた、災厄を抱えることになってしまう。なんとしてもアレムの復活だけは防がなくてはならない。

▲傷ついたドギをおいてアドルは単身、奥へと進む。

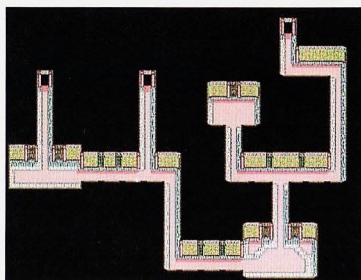
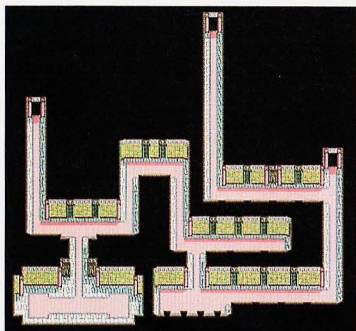
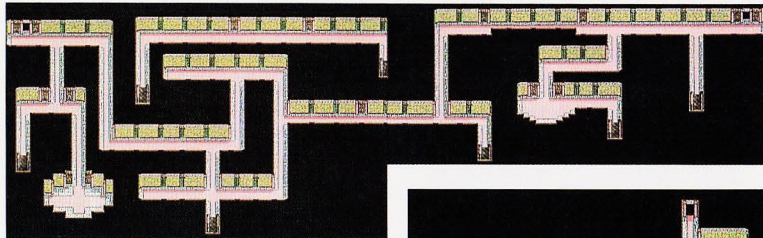
黄金の神殿1

左右どちら側から行っても同じマップ内に出るので、好きな方から進んでだいじょうぶだ。

入口左側(ザンリア)

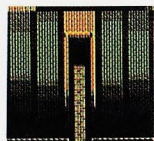
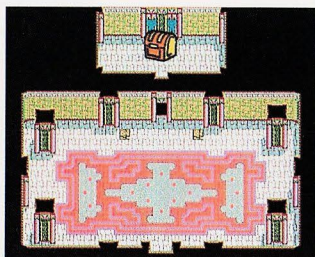
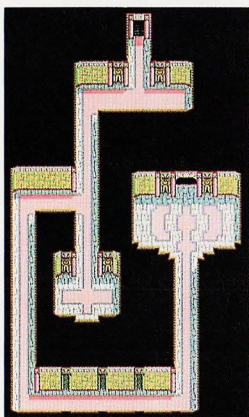
入口右側(ルネス)

ここから先のマップには行き先を書いていない。実際に自分で歩いて正解のルートを見つけだそう。

黄金の神殿2

黄金の神殿内に入るとザコがわんさかと襲ってくる。通路が狭いのでダメージをくらうことも多くなってくるし、ファイアーの魔法がきかないザコもいるので、フリーズの魔法をうまく使い分けよう。

またレベルはこの時点で、すでに最高の50でもいいくらいだ。40そこそこだったらがんばって2つ3つあげておいたほうがいいだろう。

いちばん上のマップから下に向かってのびている階段は、中段左右のマップの同じ位置の階段に対応している。正解ルートは中段左マップのまん中にある階段だ。ここを進んでいけば黄金の神殿の中心部に出られる。

MAP DATA

ＨＰ回復	しない
出現する魔物	ネルガン
	ノルガン
	ドルガン

2つの塔を攻略せよ

黄金の神殿の中央の扉を開くとそこはレファンス廟につながっている。再びレファンスに相対すると、悪の元凶アレムがいる太陽の神殿に入るには2つの結界を壊さなければいけないという。その2つの結界が、黄金の神殿の左右に建つザンリアの塔とルネスの塔だ。

さらにレファンスはクレリアの装備をすべてそろえなければいけないともいう。鎧、盾がそろっている今、あとは剣だけだ。そう、剣はグルーダが持っている。ザンリアの塔とルネスの塔を攻略してグルーダを倒すべく最大難関に挑もう。

だがレファンス廟の右側にある扉は封印されていて、先に進むことができない。左側の扉を抜けてまずはザンリアの塔へ向かおう。

▲レファンスはクレリアの装備をすべてそろえてここに来いと言う。最終決戦はそれからだ。

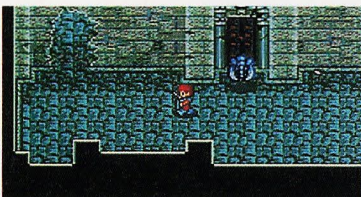
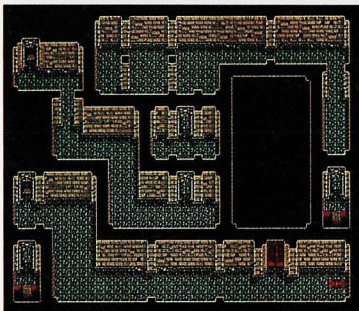
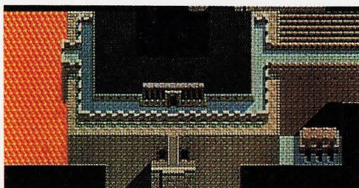
ザンリアの塔(還らずの遺跡)

ザンリアの塔は還らずの遺跡の過去の呼び名だ。つまり同じものなので建物の全マップは掲載していない。85ページからの還らずの遺跡のマップを参照してほしい。

ただし、今度は封印の鍵を持っているので以前は開かなかった扉を開けることができる。なかでも重要なのは、4Fのマップの右下にある扉だ。この扉の中には結界を守るボスがいる。還らずの遺跡で見た、あの巨大な黒真珠だ。

また、ここにいるボスを倒せばレファンス廟からルネスの塔へ通じる扉が開くぞ。

MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	チリングズ
	ゼノム
	ミルボー

▲ドギが壊した壁の後が残っている。まぎれもなくここは還らずの遺跡だ。

4F

クレリアソード奪回

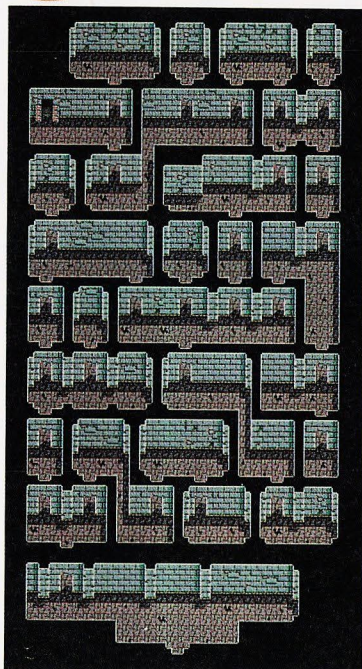
ザンリアの塔でボスを倒すと、レファンス廟の左上にある扉が開きルネスの塔に進むことができる。

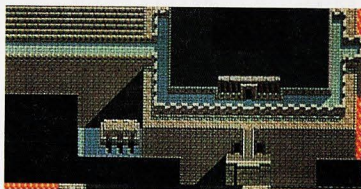
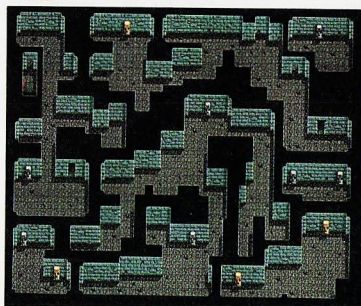
ルネスの塔は複雑に入り組んでいるダンジョンなので、下のマップをよく見ながら常に現在位置を確認しよう。このとき、コマンドウィンドウにある「STATUS」コマンドを使うと、自分が今何階にいるかがわかって便利だ。思うように進めないときこそ、あせらずよく考えて移動しよう。

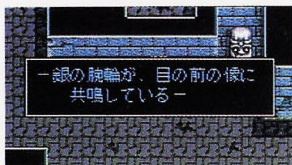
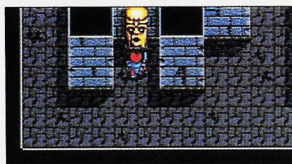
また、このマップの最終目的地である最上階には宿敵グルーダが待ちかまえているぞ。

◀レファンス廟から右に進めばルネスの塔にたどり着くことができる。

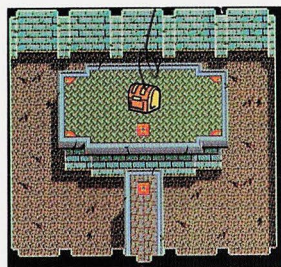
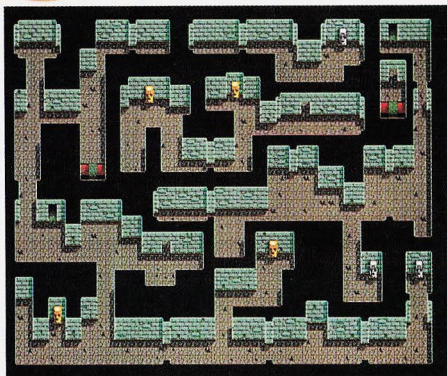
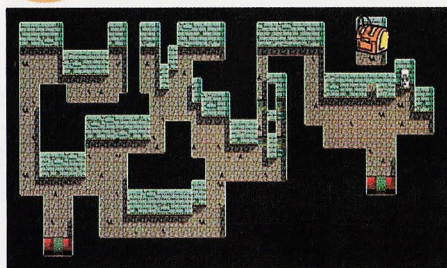
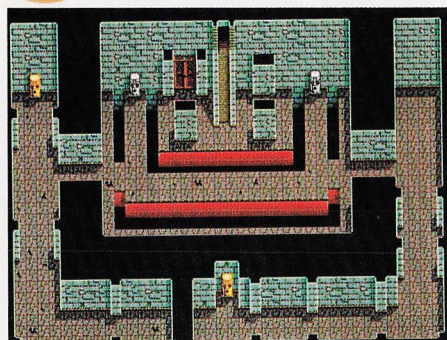
ルネスの塔1

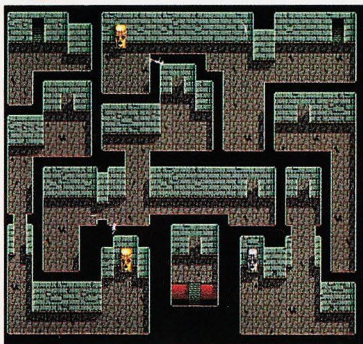
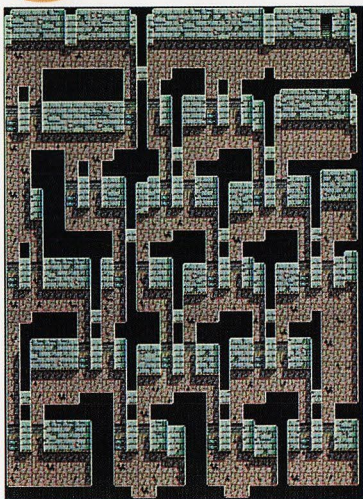
イースⅣ最大の難関ともいうべきダンジョンがこのルネスの塔だ。今までのダンジョンとはひと味もふた味もちがうので気合いを入れて進もう。また、どうしても進めないと思うところもでてくるかもしれないが、今まで入手した魔法、アイテムを総動員して使うくらいの気持ちで挑めばきっと道は開けるはずだ。すぐにあきらめずにいろいろと試してみることだ。

さっそく1Fでは行き止まりになってしまうと嘆くユーザーが出そうだが、よーく見ると壁に扉の輪郭がうっすらと出ているはず。月の仮面がない今、見えないものを見るにはどうしたらいいか?

1F

2F

ルネスの塔2

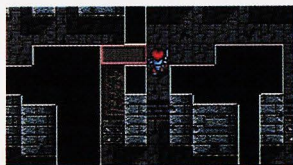
階段を昇っていくと銀と金の彫像がたくさんあるのに気づくだろう。そう、察しの通り、この彫像からワープしていくことで先に進んで行くのだ。もちろん、ワープ後は同じ階に出るとは限らない。マップで常に自分のいる場所を確認しよう。また、どうして彫像が金と銀の2種類あるのかも考えて進まなくてはだめだぞ。

▲銀の腕輪をつければ銀の彫像でワープ。

▲最上階にはグルーダが待っている。

MAP DATA

HP回復	しない
出現する魔物	イムーガ
	タナシン
	ファズマス
	ダエイ

3F

4F

5F

ルネスの塔3

彫像のワープの他、仕掛け床で動く壁が増えてくる。この壁をうまく動かしていかないと先には進めないので注意しよう。でも下のマップを見れば先がわかるのでだいじょうぶ。まず最短ルートではたどりつけないと思って気長に進める気持ちでいくことだ。もうここまでくればあせることもないはずだからね。

最上階にはグルーダが待ち受けている。クレリアソードと月の仮面奪回のため、そしてエルディールと彼を愛したリーザのため戦おう。

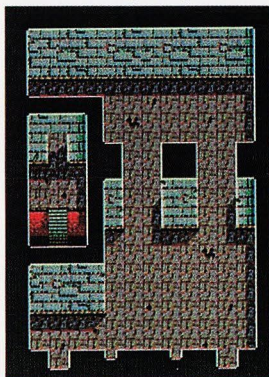
6F

7F

◀動く壁も同じ。ゴール側からマップをたどれば正解ルートがわかるぞ。

◀ここを下に進むと屋上に出る。グルーダとの決戦の時は近い！

MAP DATA

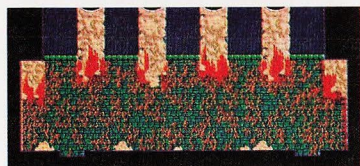
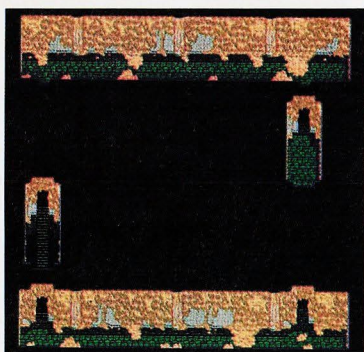
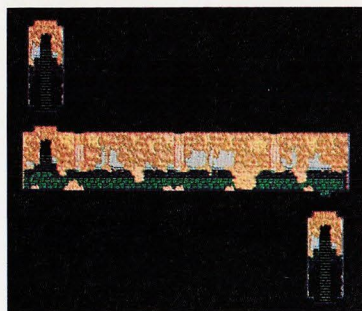
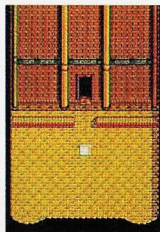
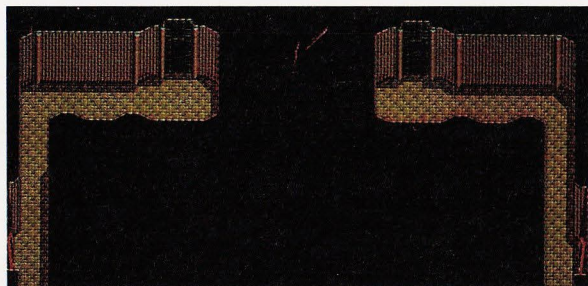
HP回復	しない
出現する魔物	イムーガ
	タナシン
	ファズマス
	ダエイ
	グルーダ

8F

最終決戦の太陽の神殿へ

クレリアの装備をそろえレファンスの前に戻るとレファンスは最後の魔法をアドルに託す。これが最後にして最強の魔法エルドランだ。これによりアドルの装備は金色に輝き出す。いよいよ最終決戦の時がやってきた。結界のとけた黄金の神殿の最後の扉が開くと、太陽の神殿がアドルを迎えるだろう。いにしえの殺戮王アレムとの決戦の時が来たのだ。

また、五忠臣たちが現れ、月の仮面に力を注いでくれる。これより先はこの月の仮面を装備しないと進むことはできない。

▲最終決戦の時は来た。アドルの力が試されるのだ。

太陽の神殿1

結界が消えてもまだ残る強力な力。太陽の神殿は月の仮面を装備しないと（アイテムで選択しないと）すぐにＨＰがなくなってしまう。忘れずに選択しておくように。

決戦！ アドル対アレム

太陽の神殿にたどりつくと異様な、そして邪悪な気配がアドルを包む。そう、かつて世界を恐怖におとしいれた伝説の殺戮王アレムの気配だ。だが、恐れることは何もない。レファンスと五忠臣から受け継いだ力がある。いくつもの悲しみを背負った人々の応援がある。そして、何ものにも代えられないこの世界の平和のため、守りたい大切な人のために全力で戦うことができるはずだ。命を正義に変えて戦え。

◀エルドランの魔法でクレリア装備は金色に輝きを放つ。

◀相手が誰であろうと決して恐れることはない。勇気を力に変えろ。

太陽の神殿2

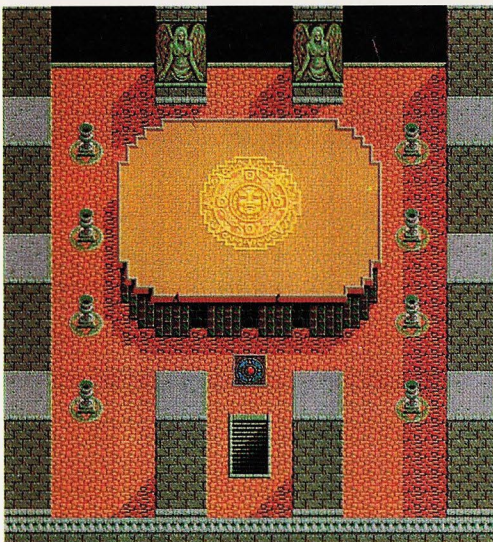
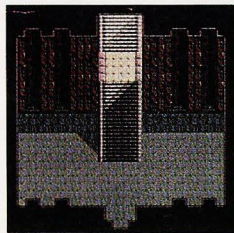
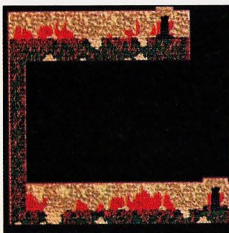
不気味な通路をぬけると太陽の仮面を台座にあしらった広間がアドルを迎える。ここが最終決戦の場所だ。敵は殺戮王アレム。相手にとって不足はない。全ての力をふりしぼって戦おう。当然魔法は通用しないので、攻撃魔法ではなくシールドの魔法を選択しよう。そして後は剣に力を注ぐだけだ。

だが、敵も並大抵のボスではない。フレアの作ったエリクサーは持ったか？　体力は回復しているか？　エルドランの武具を装備しているか？

全てがＯＫなら後はアレムを倒すだけ。勇気をだして戦いに挑め。もう、リーザの涙は見たくはない、フィーナやレアが安心できるように、ドギやカーナが楽しく暮らせるように、そしてリリアの微笑みがもう一度見られるように。

全てはその腕にかかっている。1度でいい。自分を信じて戦え。

MAP DATA

ＨＰ回復	しない
出現する魔物	グリド
	グリヴ
	ニムルス
	アレム

[古代都市に出現する魔物データ]

いよいよ魔物データも最後。このリストのザコはほとんどが体力がめいっぱいある奴だ。さらにファイアーの魔法も効きにくい。フリーズの魔法で凍らせて斬るか、ザクザク剣で斬りつけていくかで勝負しよう。

トラスィン	タイオンス	タクルファス	エグレイム
35	35	35	35
310	100	120	250
130	140	180	140
70	90	100	100
105	88	80	80
96	86	120	120

ヌザク	ザビィ	ノルガン	ドルガン
36	37	36	36
20	70	300	300
200	140	165	170
10	50	100	100
131	120	125	135
100	180	110	120

ネルガン	ミルボー	チリングズ	ゼノム
36	43	39	39
300	180	120	320
155	150	200	190
100	120	60	103
115	255	200	160
98	60	140	190

タナシン	ダエイ	ファズマス	イムーガ
43	42	42	42
300	380	200	370
210	240	200	200
50	100	100	100
208	200	110	145
200	255	180	200

ニムルス	グリド	グリヴ
46	45	45
400	280	260
220	210	230
110	140	150
180	110	200
220	82	84

スタチュー・オブ・サクリファイス

39
400
—
—
4000
4000

2匹で襲ってくるガーゴイル。剣による攻撃はいっさい効かないので魔法攻撃のみ。敵の攻撃方法は追跡弾と左右に分かれての横のレーザー攻撃。それが終わると中央に寄って太いレーザーを縦に撃ってくる。敵の真ん中に入るよりかは、どちらかの下にギリギリまでよってファイアーかフリーズで集中攻撃。戦いが長引くとそれぞれ3方向弾を撃ってくるので早めに撃破しよう。

ストーン・オブ・セージ

42
400
—
—
4000
4000

巨大な黒真珠から出現するボスは『イースⅠ・Ⅱ』での最終ボス、ダームとほぼ同じ攻撃をしてくる。敵は画面内をワープしながら移動するので、現れたところを剣による体当たり攻撃でダメージを与える。今度は魔法攻撃が効かないので、魔法はシールドにしておくこと。シールドリングを装備しておけばさらに防御力は増すぞ。隕石(いんせき)のようにふってくる弾は当たるとダメージがでかいので注意。

また体が光ると太いレーザーを撃ってくる。これも当たらないように画面の端でよけること。シールドの魔法が切れる前に倒せ。

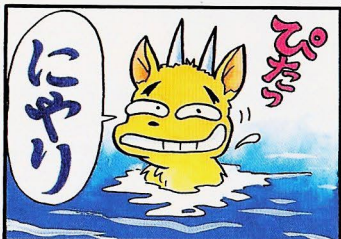
グルーダ

45
400
—
—
4000
4000

闇の一族の最後はグルーダが登場。トリを務めるにふさわしく、とんでもなくすばやく、また強い。魔法攻撃が効かないのでシールド魔法を装備して剣で攻撃していこう。高くジャンプして追跡弾を6発撃ってくる。弾は引きつけてギリギリでかわそう。画面端の上部にいれば当たりにくいぞ。それが数回続くと、今度は体が黒くなって移動しながら追跡弾を撃ってくる。なるべく画面上にまわりこみ敵の後ろをとるようにして攻撃していこう。

ジャンプの落下時にはこちらにも当たるので、シールドが切れたときには狙(ねら)うのは避けたほうがいい。

[イース4コマ劇場]

泳げない編

『イースⅣ』の魅力はどこにあるのか。
制作者たちの生の声を中心にして追ってみよう。

ANOTHER SIDE

■メイキング オブ イースⅣ

■音楽が語るイースの世界 サウンドアレンジャー・米光氏に聞くイースの魅力

■イースⅣ 知られざる世界

■イースの世界はさらに広がる 日本ファルコム・加藤社長に聞くイースの世界

■インデックス

メイキングオブイースⅣ

いままでのような移植ではなく、オリジナルの「イース」を作り出すという初の試みも、ようやく最終段階。そんなデバッグの真っ最中のハドソンにおじゃまして、いろいろな話を聞いてみた。

木が多いだけではただの森。じゃあ樹海ってどんなところ？

『イースⅣ』では複雑に入り組んだ立体構造のマップに苦しめられた人が多いはず。特に序盤に登場する樹海は、第１の難関だったはずだ。では、あの独特のマップはどのようにして作られたのだろうか。スタッフのみなさんに聞いてみよう。(文中敬称略)

――「Ⅳ」では立体構造になっているマップが多いですね。特に樹海が印象的でした。

長山「今回はやはり樹海がメインなんですけど、軽く木が立ってるような林や森じゃやだなと思ったんですね。じゃあ、樹海にするにはどうしたもんかなということになったんですけど、最初は、誰も樹海がどういうものかわからなかったんです。木がいっぱいあればいいのかということにもなったんですけれど、いや、それは単なる森だよね、と。それでみんなで考えた結果、ああいう形の樹海マップになったんです」

確かに雰囲気が出ていて、実際に歩いてみると、深い樹海をさまよっているようだった。ほかにも独特のマップがいくつか登場したが、では制作スタッフが特に気に入っているマップはあるのだろうか。

――個人的に好きなマップ、またはこれは成功したなというマップはありますか？

土江「精神世界に出てくるだまし絵的なマップはとても好きですよ」

◀覆いかぶさるようにして、いたるところに木がある。セルセタの樹海のイメージにぴったりだ。

イースⅣ 開発日誌

ＰＣエンジン版『イースⅣ』はどんな雰囲気の中で作られたのか――。ハドソンのファンクラブ会報「ユーモアネットワーク」1993年３月号～12月号に掲載された、メインスタッフ・長山豊さんによる同時進行ドキュメント『イースⅣ開発日記』から抜粋しました。

○月×日 ハドソン第１会議室 開発会議

「イースの良さって、やっぱ、バランスだと思うんですよ。誰でも解けて、でもヌルくない。今回もそんなゲームを目指したいですね」

「チューニング、大変そうだね」

「あと、今までのボスバトルは、全部、四角くて狭い部屋の中だけだったですし、あれを何とかしたいですね」

「今回も、ドギは出るんですか？」

「そりゃあ、やっぱ、お約束だからね。でも、

長山「うん、あれは評判よかったね。たしか丸山君が作ったんだ。誰かがあそこで迷っていると彼が後ろでニヤニヤしていて(笑)。デバッグでゲームをやりこんでくると、マップをおぼえますよね。それでみんながすいすい出口まで行くと、今度はくやしそうにしているんですよ」

▲『イースⅣ』の制作スタッフのみなさん。かなりの人数が制作に関わっているのだ。

やはり、それぞれ思い入れがあるようだ。マップ、サウンド、メッセージ、演出など、どれ1つ取っても苦労して作ったものなのだから、いろいろな思いがあるのは当然だろう。いろいろな人から意見を聞いて改良。こうして完成に近づいていく。

では、実際にゲーム制作はどのようにして進行していくのだろうか。編集部では、この攻略本を制作するために、『イースⅣ』を開発初期から見てきたが、初期のバージョンと比べると製品版はかなり変わっている。

——以前遊んだものと製品版はけっこう内容が変わっていますね。特にメッセージはかなり変更されていますが。

長山「それは伊藤丈夫の仕業ですね（笑）」

伊藤「セリフはつねに変わってましたね。いろんな人の意見を聞いて、わかりにくかったところをできるだけフォローしようという方向で変えていきました」

——パーティバトルも変わりましたね。以前は地形に引っかかるとそのままでしたけど、最終的には自動的についてくるようになった。

長山「そのあたりはプログラムの杉本と蝦名が苦労してました。あまりにも役に立たないんじゃ、パーティバトルの意味がないですから」（次ページへ続く）

壁破るだけじゃなくて、もうちょっとアドルの役に立ってほしいって気がするね」
「お約束っていったらリリアでしょ。もちろん声優は、鶴ひろみさんで……」
「（無視して……）『イースⅠ・Ⅱ』って確かに良いゲームだと思うけど、今やってみるとけっこう古臭い部分とかもあるよね。ファイアーの魔法とか、1セルの火の弾がポワンって出るだけだったり……あのへんって改良の余地がありそうだね」
「だからリリアの出番を増やしてくださいよ」
「うるっさいなあ、あと、アイテムが今までは〝鍵〟とかのフラグアイテムばっかりだったから、今度はもうちょっと……」

★

「……ということなんです。……長山さん？ちゃんと聞いてますか？」
「ん!?　ああ、ごめんごめん。聞いてるよ。リリアだろ？　そりゃあ出すよ」
「何、聞いてるんだか……」

──確かに彼らは強いですよね。なにしろ死なないんですから。

長山「そう、強いんです。はっきりいってアドルよりもじつは強い」

土江「危ないときは、彼らを前にしてむりやり押しながら進む（笑）」

長山「うまくやるとノーダメージでボスまで行けますね」

土江「ただ、彼らにまかせっきりだと経験値はかせげないですけど」

長山「スラノの墓では画面が切り替わる前にかってに行っちゃって……。倒すと爆発する敵にかってに突っ込んじゃうこともありますし。まったく迷惑このうえない（笑）」

このようにして、ゲームは一歩一歩完成に近づいていったのだ。はじめからある企画をそのまま形にするだけではなく、制作途中に思い着いたことをいろいろとプラスしていくことで、おもしろいゲームは作られるのだ。

◀迫力ある演技がドラマを盛り上げる。だが、その裏にはいろいろな苦労もあるのだ。

声優たちの熱演には制作スタッフも驚きの連続

『イース』シリーズといえばビジュアルなどの演出、特に豪華な声優陣による演技も見もの。『Ⅳ』でもおもしろいエピソードがいくつかあったようだ。

──『イースⅣ』のアフレコはいつごろ行われたのですか？

伊藤「夏ごろ、ですね」

長山「結局２日で終わったのかな。すごかったですよ、闇の一族の役の方なんかが『ぶっ殺してやる！』と力演して」

山口「でも、その後にすいません……て」

長山「NGが出たときだよね。『ぶっ殺してやる！　あっすいません…』て。急に謙虚になっちゃうんです。役に合わせて声を作ってる方は、地声と役の声のギャップが激しくて、ミイラ（賢者アリア）の声もぜんぜん違っててびっくりしちゃったり」

土江「声のおかげで絵が変わったというパターンもありますね。エンディングに出てくるヴェヌスの廃村の女の人は、はじめはおばあさんくらいだったのに、声があんまりにも若いということで、急遽、しわを全部取って若くなってしまったんです。」

イースⅣ開発日誌

○月×日　開発室　ボスのアイディア

長山「ねえ、芳賀！　ボスの攻撃パターンひとつ考えてみたんだけど……ほらほら、こいつの触手が、ブシュッと伸びるんだ。で、そいつがアドルの行く手を阻んでしまうのね。本体は、全然ダメージくらわなくって、どうやって倒すかっていうと、そいつの触手にファイアーの魔法を撃つんだ。そうすると……」

芳賀「なんか、そんなの『スター○ォックス』にありましたよ」

長山「……え？　どれどれ、見せて!!」

〈20分後〉

長山「……そうだね、そっくりだね。ごめん」

○月×日　都内某スタジオ　ナレーション録り

長山「ヤバイよ伊藤！　あの声優さん、スーツ着た真面目そうな人だよ。あんな人に『うげごゴゴゴぶごばー!!』なんて原稿、読んでもらっちゃ悪いよ！」

長山「そうそう、若返ったよね。土江整形クリニックで（笑）」

あたりまえのことではあるけれど、ハドソンの制作スタッフはもちろん、声優さんなど多くの人々の力によって『イースⅣ』は誕生したのだ。こういったことを思い出しながらゲームを遊んでみると、またひと味違った面が見えてくるかもしれない。

同じイベントでも種類はたくさん 特にリーザファンはチェックが大変

では最後に、奥の深いストーリーをどのようにゲームの中で表現するか。このあたりのことを聞いてみよう。

――今回はイベント、言い替えると、見せ場がたくさんありますね。

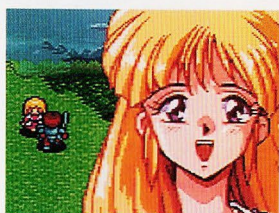
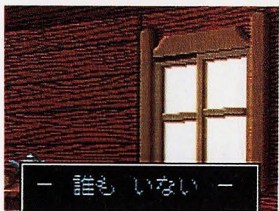
土江「キャラがアップで登場するところは、かなり気を使っています。目や口などの動きのパターンもかなり多いですよ」

長山「プレイヤーの状態によってセリフが変わるところも多いですね。蝦名がフラグ管理（編注：あるイベントをクリアしたかをチェックする作業）してたんですけどね。ずっとアドルでいる時しか会えないキャラもいる。1度でもルーで会うとまたパターンが変わってしまうという……。後半になるほどそれが加速していって、どんどんパターンが多くなっていきますね」

土江「特にリーザと会うところは細かいですね。かなりパターンがありますよ。これ、リーザファンはすべてのパターンをチェックするのが大変ですね（笑）」

――イベントといえば、カーナとは手紙でやりとりしますけど後半は会いませんね。

長山「あの娘は本当に家にいませんね。不良なんです。後半は……エンディングで会えるでしょう（笑）」

――そうですか（笑）。今日はお忙がしいところ、どうもありがとうございました。

◀セリフのパターンは数多くある。123ページで詳しく紹介しているぞ。

◀ご覧の通り、カーナの家はいつも留守。がんばってエンディングまで行くしかない？

伊藤「でも……仕事ですし……」
長山「せめて、『ぬごぉぉぉ！』ぐらいにしといたら？」
伊藤「そうしちゃうと、迫力が……」
長山「まだ間に合うって！　差し替えよう！……あっ！　始まっちゃった！」
音響監督「シーン1の2!!　スタート！」
声優さん「**うげごゴゴゴぶごばー**」

○月×日　開発室　デバッグ

長山「げげ!!　バグった!!　杉本、ほら！キーがきかない！　ビデオ見てみるかい？」
メインプログラマー・杉本「（冷静に）……長山さん……パッドが抜けてますよ……」

○月×日　開発室　デバッグ

長山「げげ!!　バグった!!　杉本、ほら！洞窟の中なのに体力が回復している！　ビデオ見てみるかい？」
メインプログラマー・杉本「（冷静に）……長山さん……ヒールリング付けてません？」

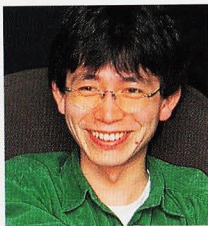
スタッフ紹介

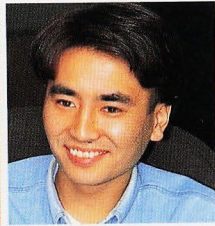
『イースⅣ　～The Dawn of Ys～』を作りあげた15人のスタッフの、顔と名前と読者へのひとこと

The Dawn of Ys Staff

企画・進行 長山豊

まずは、あまり攻略本に頼らないでクリアしてくださいね。

デザイン監修 松田泰一

買ってくれたらありがとお。プレイしてくれたらありがとお。

シナリオ 伊藤丈夫

細かいキャラの動きと人々のセリフを見てください。

イースⅣ開発日誌

○月×日　開発室　すいまのこくふく

しかし、眠い。今は夜中の（というより朝の）4時。それでもまだみんな働いてますよ。この業界、体力勝負ですね。そういや新入社員だった頃、朝、会社の電気つけたら、ラックの下とかダンボールの中とかから徹夜明けの"生きた死体"が、もそもそ起きだして来るのを見て「こりゃすごい会社に入っちまったぞ……」などと思っていたのに、それから1年もたたないうちに自分がアンデッド化していようとは……ゾンビ取りがゾンビになったってやつですか？（意味不明）

なんか文章がだらしないですけど、どうにもねむいのでごかんべんを……そういや新にゅうしゃ員だった頃、朝、会しゃの電気つけたら……いかん！　思考がループしてきた。すいまをこくふくすろためには、1．かおをあわう2。こーふぃをのむ3＃きもCHIをひ

デザイン 土江達也

デモビジュアルをじっくり見てほしい。

プログラム 小林勲

リーザが好き。白鳥由里燃え燃えっす。

デザイン 小倉英樹

ぼくはクリアーに苦労したけど……。

デザイン 蟹江則宏

迷ってください。悩んでください。

開発スタッフが選んだ人気キャラベスト3

スタッフのみなさんに好きなキャラを聞いてみたところ、みごとに票が分かれた。そんななか、見事1位に輝いたのが、ガディス。やはり「ぶっ殺してやる!」という名セリフが票を集めた原因のようだ。

順位	キャラ
1	ガディス
2	魔物にされたアドル
3	ティム
3	レオ
3	ロビン

デザイン 丸山浩平

おもに五忠臣を担当。楽しんでください。

デザイン 桑原元司

村、町の生活感、色調などを見てほしい。

プログラム 杉本悟

イベントのプログラムで苦労した。

デザイン 藤本佳代

建物ばかり描いてた。ブロックに苦労した。

プログラム 蝦名寿昌

いろんなところに行ってみてほしい。

デザイン 山口もと

橋から落とされた後のルーの仕草が好き。

プログラム 安部利也

人生、楽ありゃ苦もあるさ。

デザイン 山口英樹

トリエの墓のボス登場はかなり苦労した。

きしめる@4どーぴんグSYる5*あきらぬてめてしまふZっZ・・!! いかん!!!
……ZZZZZZZZZZZZZzzzzzzZ
ZZぐZZZZZZZZZZZZZにゃZZZ
ZZZZZZZZZZZあZZZZZZZZZ
ZZげZZZZZZZZZZZZZZZ……

○月×日　開発室　完成

「いやぁ、終わったね」「長かったぁ……」
「みんな本当にお疲れさま!!」「ウヒウヒ」
「さあ、打ち上げだ!　どこ行こうね?」
「受注どんくらいかな?」「評判どうだろう?」
「やっぱ早く帰れるって良いね」
「しばらくモニター見たくないっス」
「とか言いながら、昼休みト○ネコやってたじゃん」「だからそれは……」
（ナレーション）がやがやと騒ぐ一同。そこに藤原部長が現れて……。
藤原部長「長山君さぁ、早速で悪いんだけど次の仕事の会議、出てくれないかな?」
長山 **「どっかーん!!」**

音楽が語るイースの世界

サウンドアレンジャー米光氏に聞くイースの魅力

すばらしい音楽で、多くのファンをつねに魅了する「イース」シリーズ。その美しい音楽の秘密はどこにあるのか？　イースシリーズのアレンジを多く手掛けている米光亮氏に、その秘密を聞いてみた。

——アレンジというのはどういったことをする仕事なんですか？

あはは、たとえば作曲家の方や作詞家の方がいますよね？　そういった方にも「米光君、アレンジの仕事って、ナニしてんの？」って言われちゃうくらいわかりにくいんですよ。

そうですね、僕自身は色のない絵に色をつけたり、背景を描きこんだりする仕事だと思っています。

——それは作曲家などが作った曲を完成させるということですか？

語弊があるかも知れないですけど、そうです。たとえば作曲家の作った曲はメロディーラインだけだったりすることもあるんです。そこにドラムをいれたりストリングス（弦楽器）を入れたりして、曲を仕上げるわけです。

プレッシャーはありました

——マニアックなファンの多いイースシリーズのアレンジを手掛けることに、プレッシャーのようなものはありましたか？

米光　亮　よねみつ りょう

サウンドアレンジャー。ゲームミュージックから歌謡曲まで幅広くアレンジを手がける。繊細な音作りには定評があり、イースを手掛けたことでゲームミュージックファンには特に有名。ＰＣ版『イースⅠ・Ⅱ』『イースⅢ』、そして今回のⅣも氏がアレンジを担当している。

米光氏の世界

◀12月22日発売『ファルコムスペシャルボックス'94』。ディスク1を担当。

それはやっぱりありました。特に今回はシリーズ4作目ですよね？　そうすると固定ファンの人なども多いでしょうし、思い入れも強いんだろうな、と。

それに元は(原曲は)ファルコムさんですよね。だからファルコムさんの味もありつつ、根強いファンの方の期待もありつつ、でもやっぱり前のよりは良く、新しくしなきゃいけない。そういうプレッシャーですね。ただそれは、どんなことをやってもあるんですけどね。

——米光さん自身、ゲームは？

あっ、私ダメなんですよ、ドン臭くて(笑)。すぐやられちゃうんです(笑)。だからもし自分はゲームがうまければ、もっとツボを押えてアレンジできると思うんですけどね。いかんせん、最初の画面で終わっちゃう（笑)。

——ではイースも？

じょうずな人がやるのを見せてもらって、ああなるほどなるほどって感じです。そういう自分がこういった仕事をいっぱいやらさせていただいていいのかなぁ？（笑)

——なんでも今回、今までのイースシリーズとは雰囲気が違うアレンジのため「チャレンジ三部作」と呼ぶ作品があったそうですが？

あはははは(いきなり爆笑)。いや、そんな大げさなモノじゃないんですよ、ゼンゼン。今回はシリーズ4作目でもありますし、音楽に1つの路線というものがありますよね、当然でまあ、メインの曲をあんまり変えるわけにはいきませんけど、サブの曲を今までとは少し雰囲気を変えてみましょうか？　とハドソンさんに言ったんですよ。そうしたらね「そうですね……」って言って固まっちゃった。コイツは、いったいなにをやろうとしているんだ？　みたいな（笑)。

そこでとりあえず作ってみて、問題があったらオリジナルに近いものに直そうと。そういう曲が3曲あったので、チャレンジ三部作って呼んでたんですよ。

——その3曲とは？

聞いてみてのお楽しみということで。

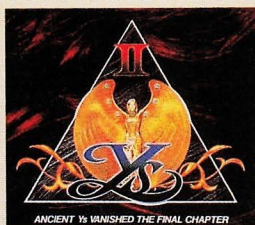
——あはは。ところで、今までイースのさまざまなアレンジを手掛けてきた米光さんのイース観のようなものを教えてください。

重々しい感じですね。ゲームっていろいろなものがありますよね？　おちゃらけていて楽しいものとか。そんな中でイースは1つの王道って感じですね。僕のイメージでは。

だからあんまりおちゃらけてはできないんです。真面目にやらねば……みたいな。

——実際にアレンジするときはどんな感じで？

まず原曲がありますよね、それでできるだけお願いしていることはすごくラフな形でも

▼『MUSIC FROM Ys』。27～32曲までを担当。

▲『パーフェクトコレクションイース』。すべてを担当。

▼『パーフェクトコレクションイースII』。すべてを担当。

※全てキングレコード株式会社より好評発売中

いいのでその曲のかかるシーンのビデオなどをいただいてそれを見たり、打ち合わせで状況や主人公の心の動きをなるべく細かく教えてもらったり。で、なるほどここは勇ましい感じにすればいいんだな、と。理想をいえば完成版を見せていただけるといいんですが、それはスケジュールのつごうなどで無理ですからね。

――作るうえで苦労したところなどは？

オープニングやエンディングなどでコンテ（どういう絵が入るかのスケッチ入り台本）を見て、原曲とタイミングがあわないところなどですね。コンテではここで曲の雰囲気が変わるという指定があっても、原曲はもう少し長くてタケが合わない。そういうときにコンテに合わせて曲を短くするか、曲はそのままでコンテを変更するか、調整で苦労します。

それと今まではシンセでやることが多かったのですが、今回は生楽器を多く使ったので大変でしたね。どの曲でどの楽器を使うか悩んだところでした。あと、ハドソンの開発が札幌だったんで、連絡が大変でした（笑）。

2分じゃもったいなかったなぁ

――今回の音楽は素晴らしいものばかりですが、米光さんにとってここが聴きどころだ！という部分はどこでしょうか？

う～ん、それは難しいですね。その、個人的な趣味のものと、職業人としてこれは良くできた、というものがありますからね。まぁ個人の趣味のほうでいえばダームの塔の曲はよくできたと思います。時間の制約で２分くらいの曲なんですけど、２分じゃちょっともったいないなぁ、なんて（笑）。

――では、最後にこれからゲームを遊ぶ人になにかひとことお願いします。

そうですね、あんまり目を悪くしないように、ですかね（爆笑）。

と、終始にこやかに語ってくれた米光さん。本当にすばらしい曲ばっかりだから、いい音響で遊ぶことを強くおすすめするぞ！

知られざる世界

ふつうに遊んでいるだけでは見られない世界があることを、キミは知っているだろうか。一度クリアしたらそれで終わり……。これではあまりにもむなしいし、もったいない。「イースⅣ」というCD-ROMの中には、じつは、まだまだ表に出ていない部分が詰まっているのだ。

初級編

[1]プロマロックの芸人

プロマロックの街にいる芸人は、いったいいくつの芸を持っているのか？　何度話しかけても同じ芸しか演じてくれないので、彼の持ち芸は1種類だと思っている人は多いのではないだろうか。

しかし、それは彼に対してあまりに失礼な思い違いだ。下の写真を見てほしい。彼は、人間には不可能かとも思われるダイナミックな芸を3種類も隠し持っているのだ。

1度芸を見たら、街を出るか店に入ってみよう。その後もう1度彼のところへ行くと、今度は違う芸を見せてくれるはずだ。

◀ぼうしの中からヘビが出てくる。だが2匹目のヘビが芸人に襲いかかり……。

◀頭のてっぺんから花を出すというシュールな芸。この前の展開も見ものだ。

◀最後は究極の芸の登場。なんと頭をロケットのように飛ばすというものだ。

[2]CD・ROM²システム

スーパーCD・ROM²用のゲームをCD・ROM²システムで再生すると、「これはスーパーCD・ROM²専用ですので……」という注意画面が出る。

もちろん『イースⅣ』にもこの画面が入っているのだが、凝った内容になっていて楽しい物語が見られる。

DuoやDuo-Rを使っている人では絶対に見られないので、ここではその一部を紹介しよう。

内容は楽しい劇仕立てになっていて、題は『イースⅣ愛の劇場〜フィーナ&レア〜「システムカードが違いますの…」』だ。

▲フィーナとレアが登場して「カードのバージョンが違いますよ」ということを教えてくれる。

▲じつは2人の人形を動かしていたのはリリアなのだ。ほのぼのした雰囲気がなんともいえない味を出している。

中級編

[1]ルーになってお話すると

アルターの魔法を使うと、アドルがルーに変身してさまざまなことが起こる。ここでは、ルーになっていろいろな人に話す、という初歩的な例を紹介してみよう。

魔物と話すと、彼らにもいろいろな事情があるんだな、というしみじみした気持ちが味わえる。逆に村の人と話してみると、その人の本当の性格がわかっておもしろいぞ。

◀魔物だってずっと雪の中じゃたまらない。その気持ちは痛いほどよくわかるぞ。

◀一瞬ひるんだものの、次の瞬間には闘志むき出しのセリフ。たくましい青年だ。

[2]ルースが持ってくるアイテム

カーナからもらえる風のフルートを使うと、鳩のルースが手紙を持ってきてくれる。ただし、たいていの場合は、だ。

ではたいていの場合でない状態だとどうなるか。なんと、ルースが手紙のかわりにアイテムを持ってきてくれるのだ。しかも、持ってきてくれるのは神界の五元素のなかのどれか。神界の五元素は、貴重なアイテムなだけにありがたい。ちなみにどういう条件がそろうとルースがアイテムを持ってきてくれるかは、自分で探しだしてみよう。

◀たいてい手紙を持ってくるか「クルックー」と鳴くだけ。

◀このメッセージが出ればアイテムを持ってきている。

[3]ふだんは見られない景色いろいろ

『イースI・II』では、最終決戦の前に鐘つき堂の頂上に行くと背景が地上になっている、という例が有名だが、『IV』でも似たようにめずらしいものがある。

たとえば湖畔の遺跡で儀式が始まろうとしているときに、静寂の湖から遺跡に行ってみると、裏側からエルディールたちが見られる。

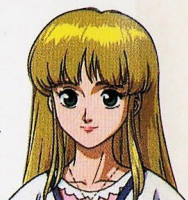
また、アリエダの村にはじめて行ったときにカーナの家に入り、さらに外でフレアと話す。その後、村長の家に行かずにすぐまたカーナの家に戻ると別のメッセージが聞けるぞ。

◀バチャバチャと泳いでいるルーが完全に浮いている……。

◀ふつうに遊んでいるとあまり聞けないメッセージだ。

上級編

[1]リーザのセリフが変わる

上級編の1番目はルーを使った応用技でキャラのセリフが変わるというもの。嘆きの谷から落ちるときとその後のありし日の丘で、キャラがアドルのままか、ルーに変身しているかによってリーザのセリフが変わるぞ。

[アドル]
「一体どうしたのですか？　谷底まで落ちていたら命がないところでしたよ」

- [アドル]
「あら、あなたは。そういえば自己紹介がまだでしたね」
- [ルー]
「あら、かわいい魔物さんね。ここに座って」

[ルー]
「突然落ちてきたからびっくりしたわ。うふふ、かわいい魔物さんね」

- [アドル]
「こんにちは。見かけない方ですね。私はリーザ」
- [ルー]
「あら、さっきの魔物さんね。まだ傷が痛むでしょう」

おまけ　ルーのアクション集

■嘆きの谷

▲ルーの姿で落ちると「ベチャ！」という感じのリアクションになるぞ。

■静寂の湖

▲同じく落ちるパターン。見かけによらず軽快な身のこなし!?

■ラディーの墓

▲水に流されてくるくる回されたあげくに床に打ち上げられてしまう。

[2]隠されたお宝をさがせ

最後にして最大の知られざる世界がこれ。ある場所であることをすると、他では入手できないアイテムが入った宝箱にたどりつく。

ふつうに遊んでいると見落としてしまいがちなのだが、ヒントはちゃんと用意されているので好奇心旺盛な人ならちゃんと見つけられるはずだ。どこにあるかまではここでは書かないので、がんばって探してほしい。

どうしてもヒントを！　という人は、右の写真の背景を見ればだいたいの場所は見当がつくはずだ。

◀この宝箱を見つけたら、何回か箱にぶつかってみよう。

◀まわりに見えるのは溶岩？　ということはこの場所は……。

イースの世界はさらに広がる

日本ファルコム、加藤社長に聞くイースの世界

ゲームはいうまでもなく、アニメや小説、コミックなど幅広いメディアで活躍する「イース」シリーズ。その人気の秘密はいったいなんなのか？　日本ファルコム社長、加藤氏にお話をうかがってみた。

どうですか？　遊んでみた感想は？
（と、突然こちらに質問してきた加藤社長。イースにかける愛情がヒシヒシと感じられるなか、インタビューは開始された。）

──あ、すごくていねいに作ってあって、おもしろかったです。ではさっそくですが、今回のイースⅣは発売形態が珍しいですよね？オリジナルが存在していないという。

そうなんだよね。ウチのほうでなかなかⅣの企画が制作できなくてね、そんなときハドソンさんから続編をやりたい、という話がきて、それならウチでシナリオと音楽を作って、ハドソンさんでゲームを作ろうという話になったんです。

熱を入れて作りましたヨ

──ファルコムで作っていたのがハドソンに移ったわけではない？

ハドソンさんのほうから作りたいという申し入れがあったんです。ふつうはウチがパソコン版を作って、それを移植してもらうという形なんですけど、ウチはハドソンさんに比べて少ない人数でやっていますから、今イースを作るラインがないんだと言ったんです。それなら世界観を作っていただいて、ウチで（ハドソンで）ゲームを作るのはどうですか？　という話がハドソンさんからきた。世界観だけなら大丈夫かな？　そう思って作り始めたんですけど、やり始めたら結局熱が入って、かなり細かいところまでつめて作っちゃった。

加藤正幸　かとう　まさゆき

日本ファルコム代表取締役社長。つねに新しいものを求め日本ファルコムを設立。ソフトも革新的なものを数多く発表、高い評価を受けている。淡々とした口調ながらも、イースについて熱く語ってくれた。

もちろん実際にゲームにするときにはその通りにはいきませんから、そのへんの細かいアレンジはハドソンさんにおまかせしました。
——その方法で制作は大変ではありませんでしたか？

いや、ウチはそうでもないんですけどね。できあがったシナリオの原案をドーンとお渡しして、それをゲームに展開するための骨組みの案がハドソンさんから来る。そしてここはこうしたほうがいい、とウチが意見を戻す。そういうやりとりを何回かしてできあがったって感じですかね。
——システム的にＩ・IIに戻ってますよね。これもハドソンさんからの要望で？

いやいや、これはユーザーさんの要望です。IIIでは横視点でしたが、これがIIの続きを望んでいたユーザーさんにはどうも受けが良くなかった。IIの直接の続きがやりたかったという声が大きかったんですよね。それなら次に続編を出すときはIIIの続きではなく、半歩戻ってIIとIIIのあいだの話にしようと以前から思っていました。システムもいちばん好評だったIIのシステムに戻したわけです。
——ストーリーがイースがらみに戻っているのもユーザーの声を反映して？

そうですね。やっぱりユーザーさんはイースの話をもっと遊びたかったようで。

イースVを制作している!?

——今回のストーリーでずいぶんイースについて語られますよね。建国の秘密ですとか。アドルのイースをテーマにした冒険は今回が最後になるのでしょうか？

それはちょっと……。まあ、はっきり言っちゃうと、もう構想に着手しているんですよ。
——えっ!?

ＰＣ版イースIVと同時に、イースのビデオクリップ『イーススペシャルコレクション』が発売されるんだけど、なかなかできが良くてね。で、その中に「スクープ、イースV」っていうコーナーがあるんですよ。
——IVはVを前提に作られた？

いや、そうではなく、もともとイースIの取説の中に「アルタゴの五大龍」や「砂の都ケフィン」とかいろいろと書いてあったでしょ？　そういう世界の中にIVのセルセタの樹海もあって（編注・セルセタも取説中に登

◀『イーススペシャルコレクション』より。イースIVのアニメも！

場している)、Vもその延長線上にある物語になると思うんだけど。物語の密度もかなり高いものにしようと今がんばっています。

機種にとらわれないゲーム作り

——それはパソコンで発売されるのですか？

いやそれはまだわからない。ただ今回のⅣのような発売形態はわれわれにとってかなり実験みたいなものだったんだけど、機種にとらわれないゲーム作りのようなものはこれからも目指したいと思う。ずっとコンピュータでやってきたけど、コンピュータを使わないゲーム作りができたらいいな、なんてのはあるよね(笑)。

まあ、イースⅣについては、イースというタイトルがあったからできたんだけど、こういう形の仕組を1つの形にできたらうれしいなという気持ちはありますね。

——社内のメインスタッフは今回のようなソフト開発についてはどう考えているんですか？

それは自分たちもやりたいけど、今やっていることでそれどころじゃないんだよね。社内にもイース好きなスタッフはいっぱいいるし、やりたいって気持ちはもちろんありますけどね。

ただ、今パソコンがよくわからない。主流が以前のPC-8801からPC-9801に移ったでしょ。9801のユーザーさんがイースかな？　という気はありますね。今作っている英雄伝説Ⅲも、大人っぽい感じにしてますし。そういう意味でPCエンジンで出たのは正解だと思います。できのほうも演出とか力の入れかたとか、よくここまでやってくれたなという仕上がりになっていて、うれしいな(笑)。

——パソコンで遊んでいたユーザーにも安心してすすめられる？

それはもう！　たぶん好きな人は遊んでいて涙を流すなんてこともあるんじゃないかな。それにあれだけの音楽とか演出とか、あんなデラックスなものは今までのゲームにはないですよね？　このよさがふつうのテレビでわかるかな、なんて心配するくらい(笑)。

——PC版イースⅣは大満足？

◀イースI。やさしさを前面に押し出した作品。

◀イースII。演出などをよりパワーアップ。

そうですね。あれだけ手間と力を入れた演出で、倍くらい遊べたらいいのになって言ったら、ハドソンさんに怒られちゃうよね(笑)。
——イースってものすごい広がりを持っていますよね？　アニメや小説、コミック、そして今回のⅣと。イースがここまで支持を受ける理由は何だと思いますか？

昔、アドベンチャーゲームがはやったころ『太陽の神殿』っていう、俯瞰マップの上を歩いて、イベントのある場所にいくとアドベンチャーになるっていうゲームを発売したんですよ。そこでね、マップを自分でたどって歩いていくってことは意味がなくてもおもしろいんですよね。いまじゃそれがふつうになっちゃったけど、そのシステムを使ってＲＰＧを作ろうと思ったのがイースなんです。

それと当時ＲＰＧといえば難易度の高いものばっかりだったところに、「やさしい」イースは新鮮だったんですよ。

でも最大の理由は作り手が作りたいものを楽しみながら作っているからじゃないですかね。まぁ、そのせいでⅠ・Ⅱと作ってそのシステムに飽きちゃって、新しいものをと思って作ったⅢが不評だったりしたんですけどね(笑)。僕はⅢは好きなんだけどなあ。
——映画的な演出も今までにはなかったですよね。

イースはソーサリアンなどのシステムがウリのゲームではなく、演出で人間味の伝わってくるようなものを作ろうと気を使ってますからね。鐘つき堂とか、急いだってしょうがないんだけど、それでも急いじゃうような。

イースは死ぬまでやります

——イースはこれからも？

よくイースはもういいんじゃないの？　っていう人もいるけど、僕はイースは死ぬまでやりますからって(笑)。ライフワークで。
——最後にこれからイースⅣを遊ぶ人に一言。

音、ビジュアルはもとより、今までとは違って心にうったえかけるゲームになっています。だから片手間に遊ぶんじゃなくて、部屋を暗くしていい音で遊んでほしいですね。

と熱く語ってくれた加藤社長。イースはまだまだ僕らを熱狂させてくれそうだぞ！

◀『イースⅢ』より。ファンには受けが良くなかった!?

INDEX さくいん

ア

カ

サ

タ

ナ

ハ

マ

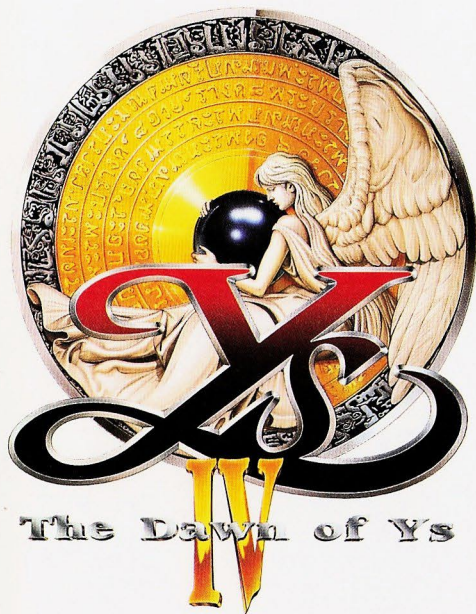
ヤ

ラ

ワ

月刊PCエンジン特別編集
日本ファルコム・ハドソン公式ガイドブック

イースⅣ冒険ガイドブック

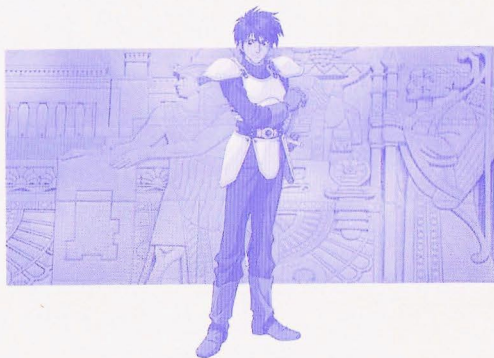
1994年1月10日初版第1刷発行（検印廃止）

●編集
小学館・月刊ＰＣエンジン編集部
●企画
長沢雄吾（100パーセント）
●編集・構成
100パーセント（長沢雄吾＋真下明
＋寺本真澄＋藤田芳典＋山科敦之）
●カバーデザイン
石村勇（Zèləs）
●本文デザイン
Zèləs（石村勇＋大岡喜直＋相京厚史）
●本文イラスト
小石諭＋此路あゆみ（スタジオ　ウイズ）
＋白亥志郎
●写真
加藤昌人＋オリオンプレス
●協力
日本ファルコム＋ハドソン

発行人／田中一喜
発行所／株式会社小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
編集☎(03)3261-1393
販売☎(03)3230-5747
印刷所／三晃印刷株式会社

ISBN4-09-102463-7

イースIV
冒険ガイドブック

協力／日本ファルコム・ハドソン

イースIV
冒険ガイドブック

協力／日本ファルコム・ハドソン

雑誌 69912－63

定価1,200円（本体1,165円）

T1069912631206